PlayStation

PAL

BEDLAM

MIRAGE™

Customer Service Numbers

• Australia		02 611 4574
• Austria		0450 199 000 500
• Belgium		025 020 593
• Denmark		31 23 24 04
• France	Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique conernant la PlayStation.	01 40 88 0488
• Germany	Bei allen Fragen rund um die PlayStation, kontaktieren Sie bitte de Kundenservice.	069 66 54 33 00
• Greece		(00301) 6777701
• Ireland		+44 (0) 990 333 555
• Italy	Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.	06 33018241
• Netherlands	Wij verzoeken u dezeklantenservicenummers allen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.	0495 544 562
• New Zealand		09 479 7459
• Norway		6679 9620
• Portugal		(01) 354 0230
• Spain	Por favour, llama a los siquientes nùmeros de nuestro Servico de Atenciòn al Cliente si tienes poblemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.	902 102 102
• Sweden		(+46) 08510 19600
• Switzerland		052 243 0 555
• UK	Please call these Customer Service Numbers only for your PlayStation Hardware Support.	0990 99 88 77

If you require Technical Assistance

In the case of faulty disks, you should return the disks ONLY, not the packaging.
Return the disks with a covering letter containing details of the fault, your name and address to:

GT Interactive Software (Europe) Ltd
Willow Grange, Church Road, Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom

We will attempt to replace the disks within 28 days of receipt.

If you encounter technical problems with the disks you should write to the above address or call the Technical Helpline which operates between the hours of 9am and 6pm (Central European Time), Monday-Friday. Please ensure that you are sitting in front of your Console or have full details of your Console configuration and the problem you are encountering with you when you call.

English speaking customers call 01923 209145
In Australia: call the Games Hotline 1900 957 665

CONTENTS

Setup 2

Game Controls 2

Introduction 3

Welcome to BEDLAM™ 4

Menu Screen 4

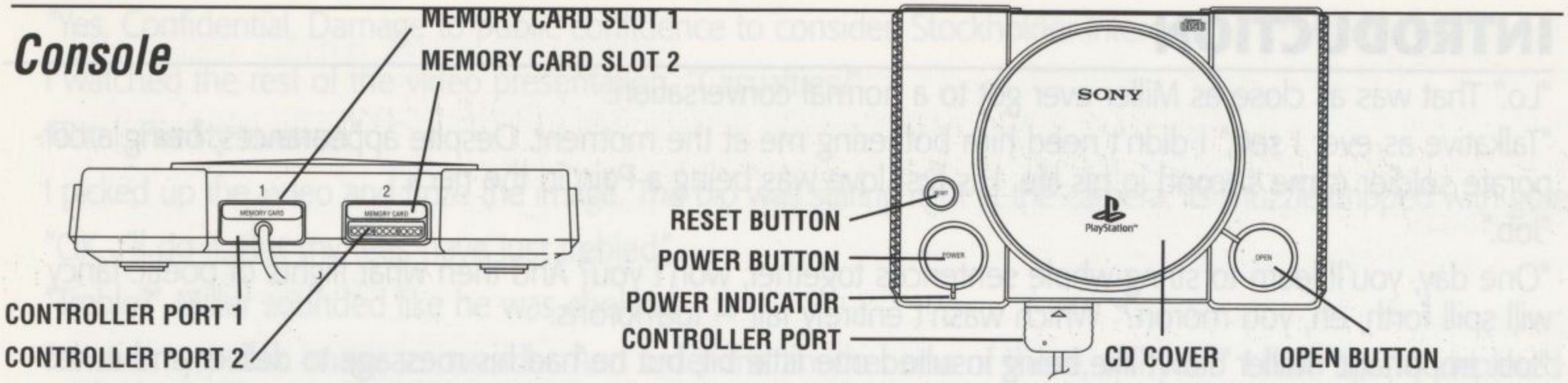
Mission Selection 5

The Armory 6

Into Combat! 7

SETUP

Console



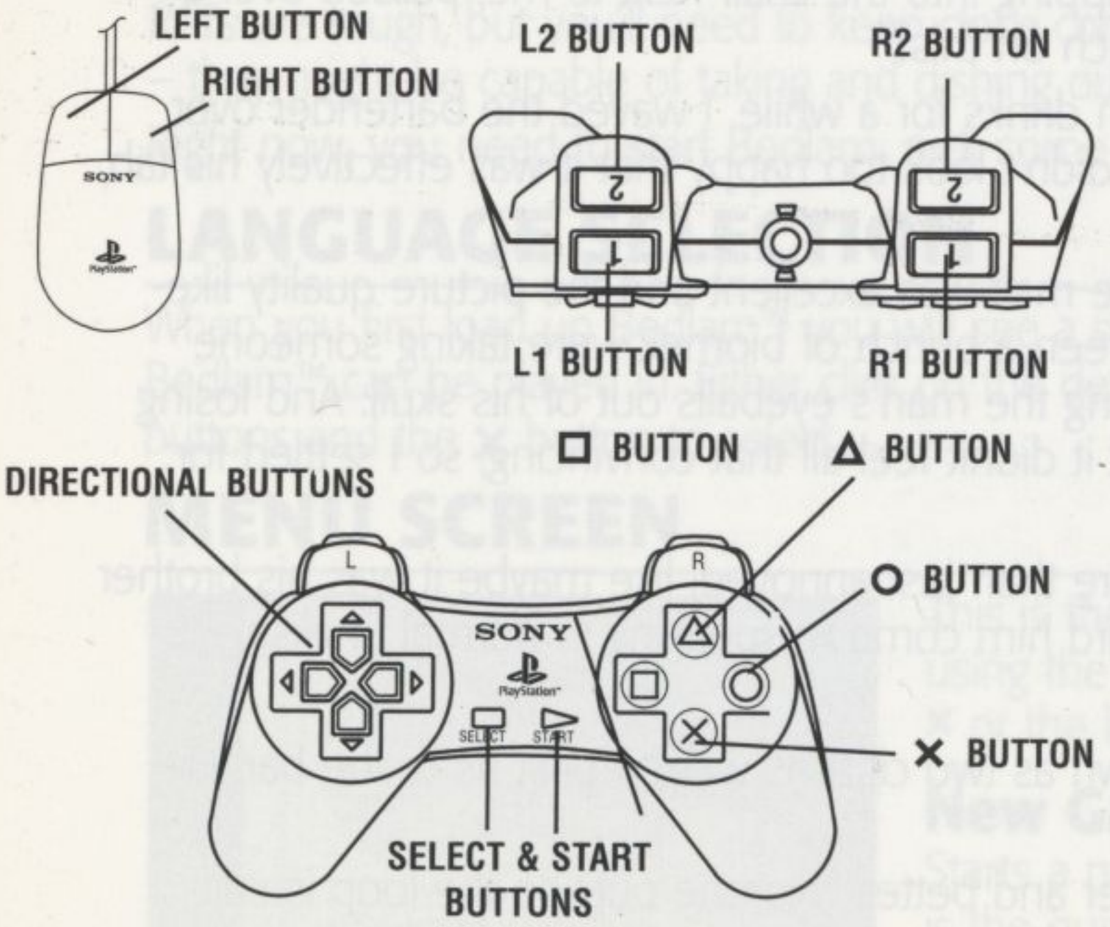
Set up your PlayStation™ game console according to the instructions in its Instruction Manual. Make sure the power is off before inserting or removing a compact disc. Insert the *BEDLAM*™ CD and close the CD cover. Insert game controllers and turn on the PlayStation game console. Follow on-screen instructions to start a game.

It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power has been turned on.

Make sure there are enough free blocks on your Memory card before commencing play.
It is recommended that a correctly formatted memory card with at least one free slot is used.

GAME CONTROLS

Controller & Mouse



Mouse:

If you're using a mouse, the mouse cursor will automatically appear on-screen. Use the cursor to point to desired options. Click the left mouse button to select. When in the game the left mouse button will move the RAT to the cursor location, and the right button will fire in that direction. If you wish to select another RAT then simply click on the relevant numbered RAT image at the top of the right-hand side control panel.

Controller:

When using a game controller the directional buttons allow you to highlight the on-screen menus. Choose your required selection by using the "**×**" button on the right hand side of the controller

In-Game Button Controls:

△	Shoot Up
○	Shoot Right
□	Shoot Left
×	Shoot Down
L1	Scroll Down Weapons Bar
L2	Scroll Up Weapons Bar
R1	Select/Deselect Weapon
R2	Select Rat (cycles)
Select	Map
Start	Pause – Resume/Quit
Directional buttons	Rat Movement

INTRODUCTION

"Lo." That was as close as Miller ever got to a normal conversation.

"Talkative as ever I see." I didn't need him bothering me at the moment. Despite appearances, being a corporate soldier came second in his life. His first love was being a Pain in the neck.

"Job."

"One day, you'll learn to string whole sentences together, won't you? And then what flights of poetic fancy will spill forth, eh, you moron?" Which wasn't entirely fair – to morons.

"Job. Important." Miller didn't like being insulted one little bit, but he had his message to deliver and it was going to get through, no matter what.

"I don't work for people like you. And don't try appealing to my humanity, Miller. Your friends killed that a long time ago."

"Cash."

"That's different. You just said the magic word."

"Biomex. Trouble. Need a good man. You. Best tactical op in business."

"No way am I going anywhere near one of those meatheads."

"No need. Controller job. RAT squad. Cleanse and burn."

"Hmm. Two-thirds now, the rest on completion. Swiss francs, Euromarks, or Fujitsu-Nissan Yen." I grinned up into Miller's twisted little face. He nodded wearily and, dropping into the chair next to me, passed over a smartcard and a video. I held up the smartcard. "How much on this?"

"Ten thou now. Francs. More later." That would keep me in drinks for a while. I waved the bartender over and ordered, putting another Laphroaig on the tab. Miller didn't look too happy that it was effectively his tab, but he reluctantly flashed his cash.

I sipped quietly as the first of video footage ran. The single malt was excellent and the picture quality likewise, but the imagery left a little to be desired. On the screen a bunch of biomex were taking someone apart. Slowly. One of them, I noticed, seemed to be sucking the man's eyeballs out of his skull. And losing an eyeball doesn't actually kill you. I tried looking sick, but it didnít feel all that convincing, so I settled for: "Definitely not a Kodak moment for that taxpayer."

"Shut up. You enjoy this sort of thing." Miller sounded more than just annoyed, like maybe it was his brother getting wasted. I realized that was the closest I'd ever heard him come to speaking in normal English.

"Only when it happens to someone else."

Miller reached over and turned the video screen face down as two citizens walked past us to the bar. He looked very, very tense.

"Black op, huh?" I sipped again. This was just getting better and better. "No-one outside the loop is supposed to know this is happening."

"Yes. Confidential. Damage to public confidence to consider. Stockholder interests."

I watched the rest of the video presentation. "Casualties?"

"Total. Facility overrun."

I picked up the video and froze the image. The bio was staring right at the camera. Its muzzle dripped with gore.

"OK. I'll do it. But my fees have just trebled."

"Treble?" Miller sounded like he was choking.

"I have my public image to consider. And order me another one of these, will you?" I held up my depleted Laphroaig.

"After job."

I didn't like Miller having the last word, but I could see his point. I stood up and headed for the exit and a new job. A biomex killer. Well, somebody was going to have to do it and it might as well be me...
"Swiss francs here I come." There, I got the last word after all.

WELCOME TO BEDLAM™

Bedlam puts you in charge of a squad of up to three RATs (Remote Assault Tanks), each with a human crew member. Your orders are simple: clear out a series of biomex infestations as quickly and cheaply as possible. You control the RATs from your orbital platform base, monitoring their progress through satellite uplinks. The RATs are tough, but you'll need to keep close control of your RATs if you're going to succeed in this operation – they might be capable of taking and dishing out a lot of punishment, but they need your tactical expertise.

Right now, you need to start Bedlam, pick some weapons for your RATs and start the slaughter...

LANGUAGE SELECTION

When you first load up Bedlam™ you will see a selection of flags symbolising the different languages that Bedlam™ can be played in. Either click on the desired language with your mouse, or use the directional buttons and the ✕ button to select.

MENU SCREEN

This is the game's main control screen. Scroll through the options using the mouse or directional button. Select an option by pressing ✕ or the left mouse button. The following options are available:

New Game

Starts a new game and takes you to the mission selector screen. This is the quickest way to start a new game.

Start Saved Game
Displays a list of saved games, allowing you to resume a game from where you left off.

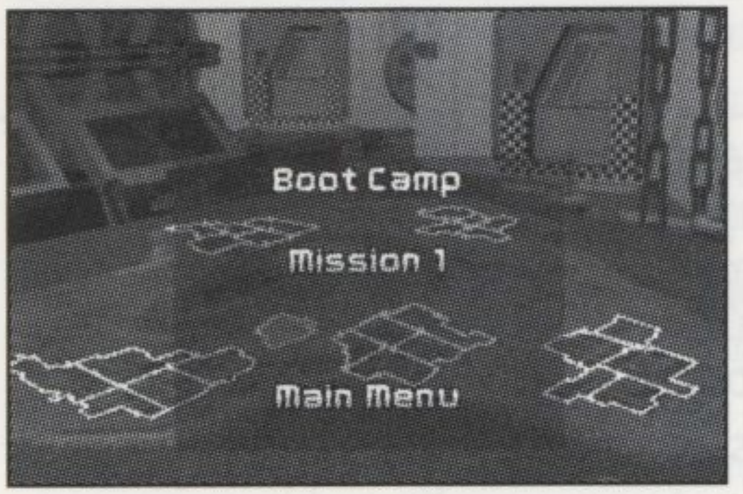
You can save a game in progress in any of the five "slots." Bedlam automatically names your saved game. Saved games are named Game 00, Game 01, Game 02, Game 03 and Game 04.

Difficulty
Selecting difficulty cycles through the three difficulty levels in the game: Simple, Standard and Bedlam!

Options
Allows you to select the Master volume for the game, ✕ increases and □ decreases the setting.

Credits
Views the list of people who created the game.

MISSION SELECTION



This is where you choose which *Bedlam* mission your RATs are going to fight.

Bedlam has six combat zones, each with 1-5 missions. You must fight through the combat zones in the order given, but you can play individual missions inside a zone in any order you like. The first zone is always the Boot Camp, a one-mission training area.

In order, the zones are:

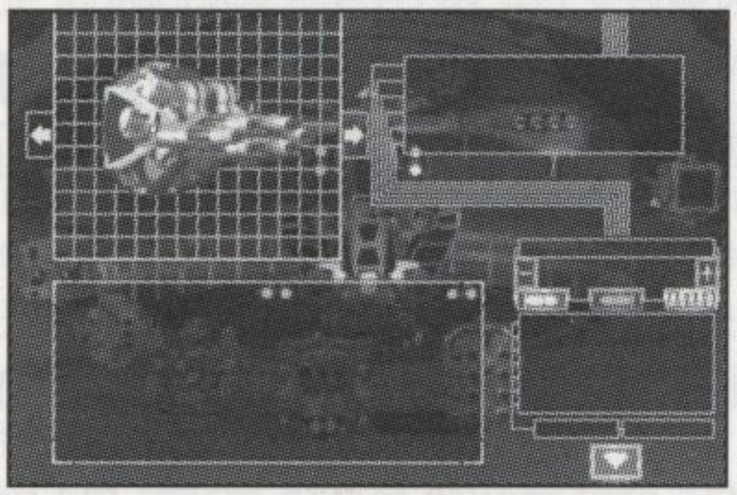
1. Boot Camp (Training Zone)
2. Airport
3. Industrial
4. Docklands
5. Suburbs
6. The City Centre

The level which you want to play can be selected by scrolling through the list with the directional controls or by clicking on the selection with the mouse button. You can also choose to save your game here by selecting the option and then selecting a slot to save your game to. The Main Menu option will exit the game and take you back to the start-up menu.

The Boot Camp Zone (Training)

This is the first mission you'll play, and not just because it's the easiest mission in the game. Throughout Boot Camp you'll be told about features such as laser fences, elevators, teleports and the beacon, and how to deal with them. On-screen messages will point you in the right direction and give you a flying start in your war against the Biomex. By the way, don't think that the rest of the game is going to be this easy!

THE ARMORY



The armory allows you to outfit all your RATs for the upcoming mission. All three RATs are identically equipped, so only one is shown here. By the way, RATs don't carry any weapons unless you buy them, so you will have to buy a selection before you enter the level. (Bedlam™ will not allow you to enter a level unarmed, to safeguard against accidental suicide).

In the shop the buttons are as follows:

Directional Left/Right . . . . . Scroll between weapon crates
Directional Up/Down . . . . . Scroll up and down weapon lists
× . . . . . Buy a new weapon/Sell weapon type already owned
△ . . . . . Exit shop to Mission select
□ . . . . . Automatic Weapon selection
○ . . . . . Continue to mission

(The Automatic weapon selector will spend all or most of your cash on a random selection of weapons).

Once you've finished arming your RAT, The mission begins...

Defensive Upgrades

There are some items in the armory that are not weapons as such, but useful pieces of equipment that can be plugged into your RATs to make them more effective. Don't overlook these in favor of just fitting bigger and bigger guns. Some upgrades – like the better scanners – are very useful indeed. Experiment with these options until you're happy with the equipment that suits your tactical style.

INTO COMBAT!

In-Game Display

The in-game display shows you the view down onto your RATs in combat, as seen by the orbital cameras. This is where you directly control the movement and firing of each of your RATs.

You can only control one RAT at a time, and that RAT is always shown in the center of the in-game display.

The cursor will always remain within the in-game display, and you can use it to determine where your RAT will move or shoot. To access the options on the right hand panel, you must press the appropriate button(s) as described on page 2 of this manual.

Moving And Shooting (Mouse)

Moving the crosshair to a point on the main map display and clicking the left mouse button makes the RAT move towards that location.

Moving the crosshair to a point on the main map display and clicking the right mouse button makes the RAT fire its weapons (you can choose which weapon it fires, as you will see in a minute). Depending on what was under the cursor, two different things happen when the RAT fires:

- if there was a biomek under the cursor, the RAT fires at that biomek even if the biomek is above or below your RAT. It's worth remembering that Reaper missiles will "chase" biomex.
- if there wasn't a biomek there, the shot is fired at whatever happened to be under the cursor: a building, a bit of fencing, a tree or whatever. It's worth shooting-up buildings and the like to see what happens!

RAT Displays

These are three small displays in the top right hand corner, one for each RAT under your control. Click on a display to move to that RAT and take direct control of it. The R2 button cycles through the selection.

The displays also show whether or not a RAT is being attacked – when it's being targeted for an airstrike – a flashing white circle on the RAT.

Underneath each small RAT picture are two bars.

- The upper bar shows the RAT's current damage value. The shorter this bar, the less damage the RAT will be able to take.
- The lower bar shows the heat build-up of the RAT. The bar shows how hot each RAT is right now. If your RAT is caught by an explosion or stands in a flaming area this will also cause it to overheat. If your RAT is getting too hot make sure the RAT runs away from the trouble.

Remember: you control one RAT at a time, but the action is still going on around your other RATs. Keep an eye out to make sure they're not in trouble!

Weapons List

This shows the weapons that the selected RAT is currently carrying. Weapons which are highlighted are selected, and all of these selected weapons will be fired every time the RAT fires.

Use the L1/L2 buttons to highlight the desired weapon, then select or de-select using the R1 button. If you're using a mouse, click on a weapon to select or deselect it (the highlight will turn on and off).

If you select all weapons at once, you will run out of weapons very quickly. It is usually preferable to keep a weapon in reserve for use later. Each RAT has a separate weapons list, so what a RAT fires at one time can be individually altered as you see fit.

Threat Display

The threat display is a radar system showing what's near the currently selected RAT. The amount of information on the threat display depends on the type of scanner your RATs are carrying, so it's definitely worth investing in a better scanner when you can afford one.

By the way, there's one thing that the threat display doesn't show you, no matter which scanner type your RATs are carrying. Mines don't appear on the threat display. You'll need to keep your eyes peeled for them!

Messages

The message display shows you a list of recent events that have occurred during the mission. Keep an eye on this display so that you can monitor what's happening.

Map

You now have real time intelligence reports, coming in from you RATs.. You don't need to worry about these reports; your battle computer automatically updates this map to show all the details from the RATs.

This map only shows you what your RATs have actually seen for themselves. If you look at it near the start of a mission you'll see that large parts of the map are dark because you haven't had any reports about what's there.

Power Ups

There are seven different power-ups available during missions. Just move your RAT through a power up to collect it. The power ups are:

Ammo: A limited ammunition resupply bonus. Any weapons which are low on ammo are boosted to 50% of their original ammunition capacity. Weapons with more ammo than this are unaffected. But remember: every shot helps!

Bonus: Either a bonus to your existing score or extra money; there's no way of telling what kind of bonus you'll get until the power up is used.

Chaos: For a few seconds, your RAT has the ultimate collection of firepower at its disposal. This power-up lets you fire off everything while it lasts so kill! KILL! KILL!

Energy: The RAT gets an energy boost.

Weapon: This has no immediate effect on your mission, but does allow you access to new and better weaponry back in the Armory, because you have found weapon blueprints, special components or lost data! Weapon power ups are rare, so keep a sharp look-out for them.

Shield: The RAT gets the benefit of a shield for a few seconds.

Turbo Speed: The RAT's speed is dramatically increased for a few seconds – useful for racing out of tight situations!

The Beacon

At the end of a mission a drop ship will come to collect your surviving RATs – these are valuable pieces of equipment, after all! To call for recovery, move one of your RATs to the extraction beacon. Once you've done this, the dropship will recover all the RATs at the beacon automatically. Remember that surviving biomex in the area will attack while your RATs are waiting for the dropship pickup. You'll then be given a debriefing on exactly how well – or badly! – the mission went.

Précautions

•Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumieuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

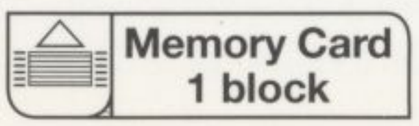
Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu video

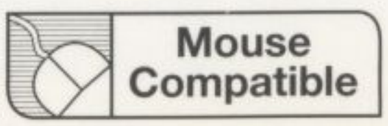
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de **cet** écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 1996 Mirage™. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par GT Interactive Développé par Mirage™.

© 1997 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par GT Interactive Software Corp. Développé par Mirage™.





SLES-00334

SERVICES CLIENTS:

Cher(e) Client(e),
Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive ? Vous voulez découvrir les jeux et concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) en nous appelant au **08 36 68 14 11***, ou bien en vous connectant sur le Minitel **3615 GT Interactive*** ou sur le site Web, **http://www.gtinteractive.com.**

08 36 68 14 11*
3615 GT Interactive*
http://www.gtinteractive.com.

*(tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2,23 F/mn)

TABLE DES MATIERES

Installation 14

Commandes 14

Introduction 15

Bienvenue à BEDLAM™ 16

Ecran menu 16

Sélection de missions 17

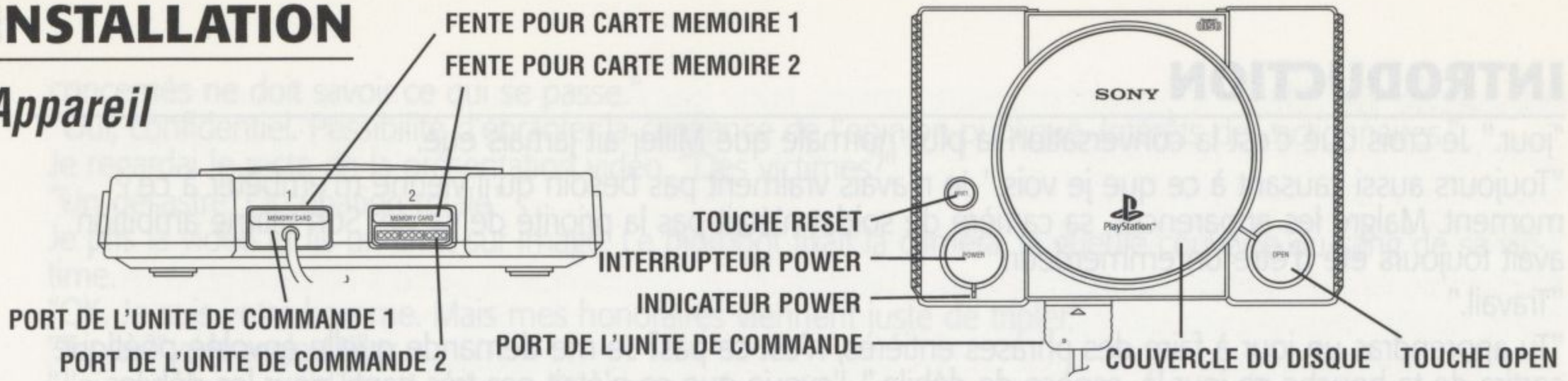
La salle des armes 18

Les armes 19

A l'attaque! 20

INSTALLATION

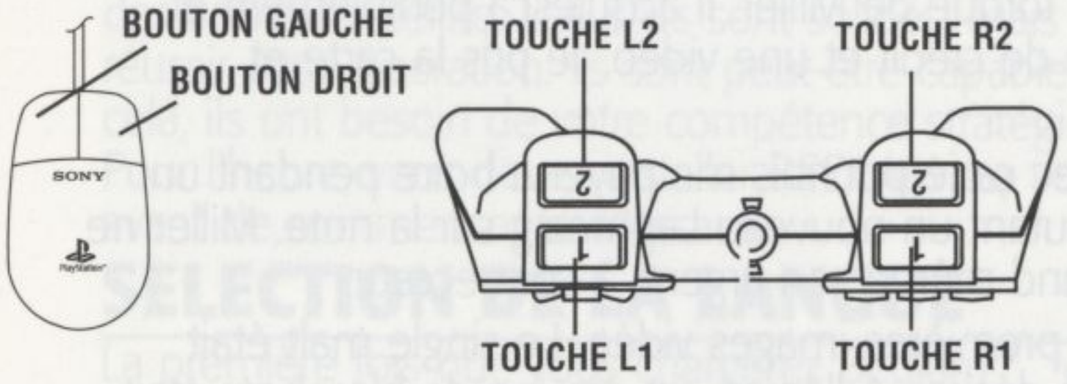
Appareil

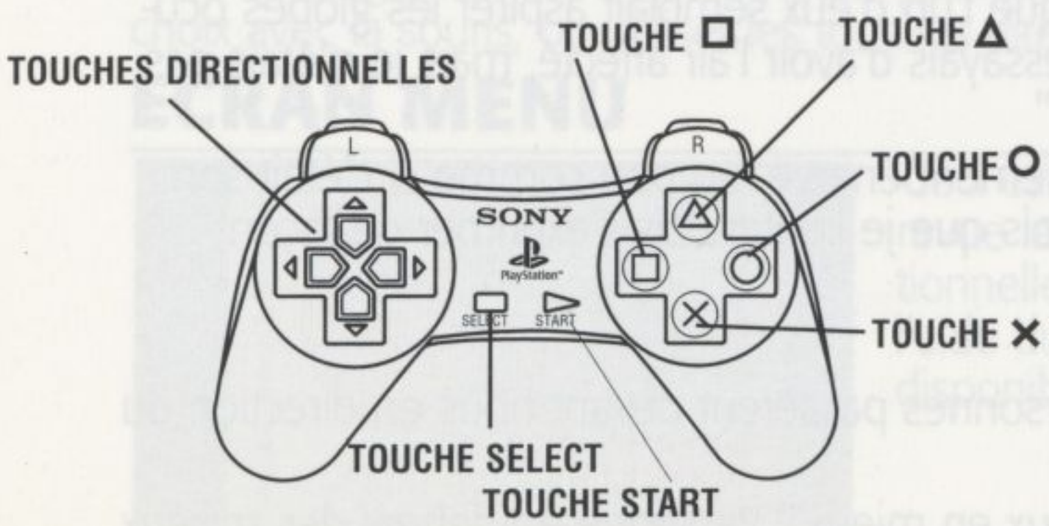


Installez votre PlayStation™ conformément aux instructions figurant dans son manuel. Assurez-que la Port de lunite est éteinte avant d'insérer ou de retirer un CD. Insérez le disque BEDLAM™ et fermez le couvercle du disque. Insérez les manettes de jeu et allumez votre PlayStation. Suivez les instructions apparaissant à l'écran.
Ne jamais connecter ou déconnecter un périphérique ou une carte mémoire alors que la Appareil est sous tension. Assurez-vous d'avoir assez de blocs libres sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.
Il est recommandé d'utiliser une carte mémoire correctement formatée avec au moins une fente libre.

COMMANDES

Manette et Souris





Souris:

Si vous utilisez une souris, le curseur de la souris apparaît automatiquement à l'écran. Utilisez le curseur pour désigner les options désirées. Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour faire une sélection. Une fois dans le jeu, le bouton gauche de la souris déplacera le RAT à l'emplacement du curseur, et le bouton droit tirera dans cette direction. Si vous désirez sélectionner un autre RAT, il vous suffit alors de cliquer sur le numéro de l'illustration du RAT approprié dans le coin supérieur droit du tableau de commande.

Manette:

Lorsque vous utilisez une manette de jeu, les touches directionnelles vous permettent de mettre en surbrillance les menus à l'écran. Choisissez la sélection souhaitée en utilisant la touche × sur le côté droit de la manette.

Touches de commande du jeu:

Touche △ ..... Tirer en haut
Touche ○ ..... Tirer à droite
Touche □ ..... Tirer à gauche
Touche × ..... Tirer en bas
Touche **L1** ..... Faire défiler le barre des armes vers les bas
Touche **L2** ..... Faire défiler le barre des armes vers les haut
Touche **R1** ..... Activer/désactiver arme
Touche **R2** ..... Sélectionner RAT (passer en revue)
Touche **Select** ..... Carte
Touche **Start** ..... Pause- Continuer/Quitter
Touche **directionnelles** ..... Déplacement du RAT

INTRODUCTION

"jour." Je crois que c'est la conversation la plus normale que Miller ait jamais eue.

"Toujours aussi causant à ce que je vois." Je n'avais vraiment pas besoin qu'il vienne m'embêter à ce moment. Malgré les apparences, sa carrière de soldat n'était pas la priorité de sa vie. Son ultime ambition avait toujours été d'être un emmerdeur.

"Travail."

"Tu apprendras un jour à faire des phrases entières, n'est-ce pas? Je me demande quelle envolée poétique sortira de ta bouche ce jour-là, espèce de débile." J'avoue que ce n'était pas très gentil pour les débiles.

"Travail. Important." Miller n'aimait pas du tout qu'on se moque de lui, mais il avait un message à faire passer et quel que soit ce message, il allait passer.

"Je ne travaille pas pour des gens comme toi. Et n'essaye pas de jouer la corde sensible, Miller. Tes amis m'ont enlevé tout semblant d'humanité il y a bien longtemps."

"Cash."

"C'est différent. Tu viens de dire le mot magique."

"Biorobot. Problème. Besoin homme fort. Toi. Le meilleur ."

"Va te faire voir. Il n'est pas question que je m'approche de ces imbéciles."

"Pas nécessaire. Travail contrôleur. Escouade RAT. Nettoyer et brûler."

"Hmm. Deux tiers maintenant, le reste une fois la mission terminée. En francs suisses, euromarks ou en yen futjitsu-nissan." J'adressai un large sourire à la petite bouille tordue de Miller. Il acquiesça péniblement et s'écroulant dans la chaise près de moi, me tendit une carte de crédit et une vidéo. Je pris la carte et demandai. "Combien il y a là-dessus?"

"Dix mille maintenant. Des francs. Davantage plus tard." Avec ça je pourrais me payer à boire pendant un moment. Je fis signe au barman et commandai à boire, ajoutant un nouveau Laphroaig sur la note. Miller ne semblait pas apprécier de payer pour moi, mais il sortit quand même son argent, à contrecœur.

Je sirotais tranquillement mon whisky lorsqu'apparurent les premières images vidéo. Le single malt était excellent et la qualité de l'image aussi, mais le film laissait à désirer. A l'écran, un groupe de biorobots était en train de démembrer quelqu'un. Lentement. Je remarquai que l'un d'eux semblait aspirer les globes oculaires de cet homme. Ça ne suffit pas pour tuer quelqu'un. J'essayais d'avoir l'air affecté, mais je n'étais pas très convaincant, alors je lançai: "C'était la séquence émotion."

"Tais-toi. Tu aimes ce genre de choses." Miller avait l'air franchement énervé, un peu comme si c'était son frère qu'on bousillait. Je réalisai aussi que c'était la première fois que je l'entendais s'exprimer de façon presque normale.

"Seulement quand ça arrive à quelqu'un d'autre."

Miller s'empara de l'écran vidéo et le rabattit lorsque deux personnes passèrent devant nous en direction du bar. Il avait l'air très, très tendu.

" Confidentiel, hein?" J'avalai une autre gorgée. C'était de mieux en mieux." Personne en dehors des milieux

concernés ne doit savoir ce qui se passe."
"Oui, confidentiel. Possibilité d'ébranler la confiance de l'opinion publique. Intérêts des actionnaires."
Je regardai le reste de la présentation vidéo. "Des victimes?"
"Un désastre. Occupation totale."
Je pris la vidéo et fis un arrêt sur image. Le biorobot fixait la caméra, la gueule couverte du sang de sa victime.
"OK. Je suis votre homme. Mais mes honoraires viennent juste de tripler."
"Tripler?" s'étrangla Miller.
"J'ai une image publique à soigner. Et commande-moi encore un autre verre, tu veux?" lui dis-je en levant mon verre de Laphroaig vide.
"Après travail."
Ça ne me plaisait pas que Miller ait le dernier mot, mais je le comprenais. Je me levai et me dirigeai vers la sortie. C'est ainsi que je commençai mon nouveau job. Tueur de biorobots. Il fallait bien que quelqu'un le fasse, alors autant que ce soit moi…
"Va pour les francs suisses." Finalement, c'est moi qui eus le dernier mot.

BIENVENUE À BEDLAM™

Bedlam vous place à la tête d'une escouade pouvant compter jusqu'à trois RATs (chars d'assaut à distance, contrôlés par un membre d'équipage humain). Vos ordres sont relativement simples: vous débarrasser le plus vite possible et de la façon la plus économique d'une série d'infestations de biorobots. Vous contrôlerez les RATs depuis la plate-forme orbitale où se trouve votre centre d'opérations, suivant leurs progrès grâce à des liaisons satellite. Les RATs sont solides, mais vous devrez les contrôler rigoureusement si vous voulez réussir cette opération. Ils sont peut-être capable d'encaisser et de distribuer de nombreux coups, mais, pour cela, ils ont besoin de votre compétence stratégique.
Pour l'heure, vous devez installer BEDLAM sur votre ordinateur et rassembler quelques armes pour vos RATs avant de commencer le massacre...

SELECTION DE LA LANGUE

La première fois que vous chargerez Bedlam™, vous verrez une sélection de drapeaux symbolisant les différentes langues dans lesquelles vous pouvez jouez à Bedlam™. Vous pouvez cliquer sur la langue de votre choix avec la souris, ou utiliser les touches directionnelles et la touche × pour sélectionner une langue.

ECRAN MENU

Ceci est l'écran de contrôle principal du jeu. Vous pouvez passer en revue la liste des options à l'aide de la souris ou des touches directionnelles. Sélectionnez une option en appuyant sur la touche × ou à l'aide du bouton gauche de la souris. Les options sui-vantes sont disponibles:

Nouvelle partie

Cette option permet de commencer une nouvelle partie et vous amène à l'écran de sélection de mission. C'est la façon la plus rapide de commencer une nouvelle partie.

Commencer une partie sauvegardée

Affiche une liste de parties sauvegardées, vous permettant de commencer la partie à l'endroit où vous l'aviez laissée. Vous pouvez sauvegarder une partie en cours dans un des cinq "emplacements". BEDLAM attribue automatiquement un nom aux parties sauvegardées. Les parties sauvegardées sont nommées Jeu 00, Jeu 01, Jeu 02, Jeu 03 et Jeu 04.

Difficulté

Vous pouvez survoler les trois niveaux de difficulté du jeu: Simple, Standard et BEDLAM!

Options

Vous permet de sélectionner le volume général pour le jeu. La touche ✕ augmente le volume et la touche □ le diminue.

Credits

Affiche la liste des créateurs de ce jeu.

SELECTION DE MISSIONS

C'est ici que vous choisissez la mission BEDLAM au cours de laquelle vos RATs se battront.

BEDLAM comprend six zones de combat, avec chacune entre 1 et 5 missions. Vous devez vous battre dans ces zones de combat dans l'ordre défini, mais il est possible d'exécuter une mission individuelle dans une zone dans l'ordre qui vous convient. La première zone est toujours le camp d'entraînement, un lieu d'entraînement à une mission.

Par ordre, ces zones sont:

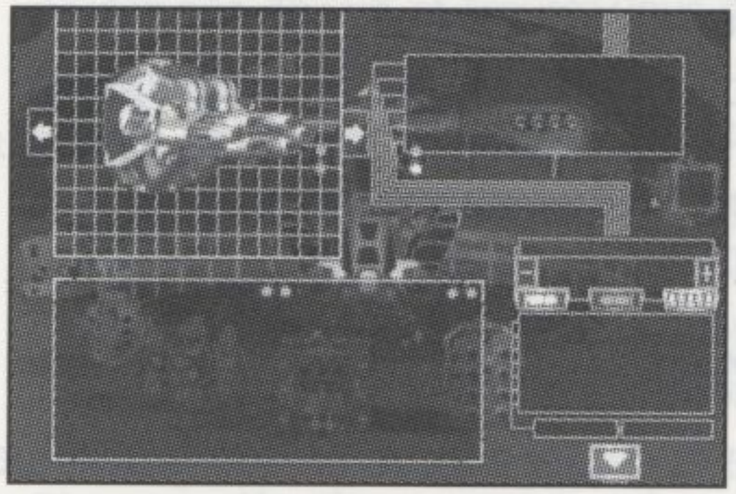
1. Camp d'entraînement
2. Aéroport
3. Secteur industrie
4. Docks
5. Banlieues
6. Le centre-ville

Vous pouvez sélectionner le niveau auquel vous désirez jouer en faisant défiler la liste à l'aide des touches directionnelles ou en cliquant sur la sélection avec le bouton de la souris. Vous pouvez aussi choisir de sauvegarder votre partie à partir de cet écran en sélectionnant l'option puis en choisissant un emplacement disponible pour sauvegarder votre partie. L'option Menu Principal quittera la partie et vous ramènera au menu Démarrage.

La zone Camp d'Entraînement

Ce sera votre première mission et pas seulement parce que c'est la plus facile du jeu. Au cours de cette mission, vous vous familiariserez avec des options telles que les barrières laser, les ascenseurs, les téléporteurs et la balise. Des messages à l'écran vous indiqueront la bonne direction et vous donneront un bon coup de pouce pour commencer votre guerre contre les biorobots. Mais n'imaginez pas pour autant que le reste du jeu va être du gâteau!

LA SALLE DES ARMES



La Salle des armes vous permet d'équiper tous vos RATs avant les missions. Les trois RATs sont équipés de manière identique, c'est pourquoi seul un RAT est montré ici. Au fait, les RATs ne transportent aucune arme, à moins que vous ne leur en achetiez. Vous devrez donc acheter une sélection d'armes avant de sélectionner le niveau. (Bedlam™ ne vous permettra pas de sélectionner un niveau si vous n'êtes pas armé afin de vous protéger contre un suicide accidentel.)

Dans le magasin, les touches ont les fonctions suivantes:

Touche directionnelle Gauche/Droite .....Faire défiler les caisses d'armes
Touche directionnelle Haut/Bas .....Faire défiler les listes d'armes vers le haut et vers le bas
Touche × .....Acheter une nouvelle arme/Vendre un modèle d'arme que vous possédez déja
Touche △ .....Sortir du magasin pour sélectionner une mission
Touche □ .....Sélection automatique d'armes
Touche ○ .....Continuer vers une mission

(Le sélecteur automatique d'armes dépensera tout ou presque tout votre argent en choisissant les armes au hasard).

Une fois que vous avez terminé d'armer votre RAT, la mission commence...

Accessoires de défense

Il existe certains objets dans la salle des armes qui ne sont pas à proprement parler des armes, mais qui se révèlent être des éléments utiles lorsqu'ils sont branchés à vos RATs, qu'ils rendent très efficaces.

Ne les ignorez pas en faveur d'armes toujours plus grosses. Certains accessoires comme les scanners améliorés sont en effet très, très utiles. Etraînez-vous à utiliser ces options jusqu'à ce que vous ayez trouvé l'équipement adapté à votre stratégie.

A L'ATTAQUE!

Ecran de jeu

La carte de jeu vous montre une vue aérienne de vos RATs en plein combat, tel que les voient les caméras orbitales. C'est à partir de cet écran que vous contrôlez directement les déplacements et la puissance de feu de vos RATs.

Vous ne pouvez contrôler qu'un RAT à la fois et ce RAT apparaît toujours au centre de la carte de jeu.

Le curseur reste toujours sur l'écran de jeu et vous pouvez l'utiliser pour déterminer l'endroit vers lequel votre RAT se déplacera ou tirera. Pour accéder aux options du panneau de droite, vous devez appuyer sur le (les) touche (s) appropriée(s) (voir page 14 de ce manuel). Cependant, grâce à la souris vous pouvez accéder directement à ces options.

Pour se Deplacer et Tirer (Avec la Souris)

Lorsque vous placez la croisée de fils sur un point de la carte principale et cliquez avec le bouton gauche de la souris, vous déplacez le RAT vers ce point.

Lorsque vous placez la croisée de fils sur un point de la carte principale et cliquez avec le bouton droit de la souris, le RAT fait feu (vous pouvez choisir les armes avec lesquelles il fera feu, comme vous le verrez tout à l'heure). En fonction de ce qui se trouvait sous le curseur, deux choses se produiront lorsque le RAT fait feu:

- ► S'il y a un biorobot sous le curseur, le RAT tirera sur ce biorobot même si celui-ci se trouve en dessous ou au-dessus de votre RAT. Il est bon à savoir que les missiles faucheurs 'chasseront' les biorobots.
- ► S'il n'y a pas de biorobot, le tir vise ce qui se trouvait sous le curseur: un bâtiment, un bout de barrière, un arbre, etc. Ça vaut la peine de tirer sur un bâtiment et de regarder ce qui se passe!

Ecrans RAT

Il y a trois petites fenêtres dans le coin supérieur droit, une pour chaque RAT sous votre contrôle. Cliquez sur une image-écran pour vous déplacer jusqu'à ce RAT et en prendre directement le contrôle. La touche R2 passe la sélection en revue.

Ces fenêtres indiquent également si un RAT est attaqué ou encore s'il est pris pour cible lors d'une attaque aérienne (un cercle blanc clignotant entoure le RAT).

Sous chaque illustration du RAT se trouvent deux barres.

- La barre supérieure indique le niveau de dégâts subis par le RAT. Plus cette barre est réduite, moins le RAT sera en mesure de résister aux attaques.
- La barre inférieure indique le degré de chauffe actuel de votre RAT. Si votre RAT est pris dans une explosion ou se trouve dans une zone enflammée, il sera en surchauffe. Si vous voyez qu'un RAT commence à surchauffer, détournez-le du danger!

Attention: vous ne contrôlez qu'un RAT à la fois, mais ne négligez pas pour autant les autres RATS. Ne les perdez pas de vue et assurez-vous qu'ils ne sont pas en difficulté!

Liste des armes

Cette option permet de voir la liste des armes que le RAT sélectionné transporte. Les armes en surbrillance sont les armes sélectionnées et elles seront toutes utilisées chaque fois que le RAT tirera (la surbrillance apparaîtra et disparaîtra).

Utilisez les touches L1/L2 pour mettre en surbrillance l'arme désirée, puis sélectionnez ou désélectionnez-la à l'aide de la touche R1. Si vous utilisez une souris, cliquez sur une des armes pour la sélectionner ou la désélectionner.

Si vous sélectionnez toutes les armes en même temps, vous ne tarderez pas à vous retrouver à court d'armes. Il est généralement préférable de garder une arme en réserve pour l'utiliser plus tard. Chaque RAT a une liste d'armes séparée, ainsi les armes utilisées en une seule fois peuvent être modifiées individuellement selon les besoins.

Ecran de menace

L'écran de menace est un système radar affichant ce qui se trouve actuellement près du RAT sélectionné. La quantité d'informations dispensées par l'écran de menace dépend du type de scanner que transportent vos RATs. Il est donc tout à fait recommandé d'investir dans un très bon scanner lorsque vous en avez les moyens.

Au fait, il y a une chose que l'écran de menace n'indique pas, et ce quel que soit le type de scanner que transportent vos RATs. Les mines n'apparaissent pas sur cet écran. Vous devrez ouvrir l'œil et faire attention à elles!

Messages

Cet écran de messages fait apparaître une liste des événements récents qui se sont produits pendant la mission. Ne perdez pas des yeux cet écran afin de pouvoir suivre ce qui se passe.

Carte

A présent, vous recevez des rapports des services de renseignements en temps réel de vos RATs. Ne vous inquiétez pas, votre ordinateur de combat remet automatiquement à jour cette carte pour vous donner tous les détails relatifs à vos RATs.

Cette carte ne vous montre que ce que vos RATs ont vu de leurs 'propres yeux', littéralement parlant. Si vous regardez cette carte au début d'une mission, vous remarquerez que de grandes parties de la carte sont sombres. Ceci s'explique par le fait que vous n'avez pas encore reçu de rapport sur ce qui s'y passe.

Power Ups

Sept différents power-ups sont disponibles pendant les missions. Placez votre RAT sur le power-up pour le ramasser. Ces power-ups sont:

Munitions: c'est un bonus limité de réapprovisionnement en munitions. Toutes les armes en fin de munitions reçoivent 50% de leur capacité originale. Les armes dotées de plus de munitions ne sont pas affectées. Mais n'oubliez pas: chaque tir est utile!

Bonus: ça peut être un bonus rehaussant votre score actuel ou vous donnant de l'argent supplémentaire. Vous ne saurez pas quel genre de bonus vous avez tant que vous ne l'aurez pas utilisé.

Chaos: pendant quelques secondes, votre RAT a, à sa disposition, la puissance de feu ultime. Tant qu'il dure, ce power-up vous permet de faire feu à volonté. Alors, pas de quartier!

Energie: le RAT reçoit une super dose d'énergie.

Arme: ceci n'a aucun effet immédiat sur votre mission, mais vous permet d'accéder à de nouvelles armes plus perfectionnées dans la salle des armes, car vous avez trouvé les plans d'armes, des composants spéciaux ou des données perdues! Ces power-ups sont rares, alors ayez l'œil.

Bouclier: le RAT dispose pendant quelques secondes de la protection d'un bouclier.

Vitesse Turbo: la vitesse du RAT se trouve considérablement accrue pendant quelques secondes. Très utile pour se sortir des situations serrées!

La balise

A la fin d'une mission, un transport viendra récupérer les RATs survivants. Ce sont tout de même des équipements de valeur! Pour appeler de l'aide, il faut que vous placiez un de vos RATs sur la balise d'extraction. Ceci étant fait, le transport récupérera automatiquement tous les RATs près de la balise. N'oubliez pas que les biorobots survivants se trouvant dans la zone attaqueront alors que vos RATs attendent d'être récupérés par le transport.

Vous aurez ensuite un compte-rendu de mission qui vous indiquera précisément si la mission a réussi... ou pas!

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation™ Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM. Sonst kann es zu Betriebsfehlern führen.

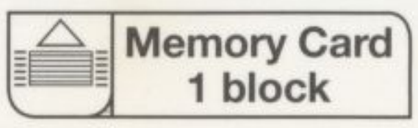
Hinweise für Ihre Gesundheit

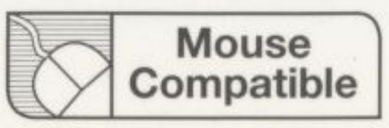
• Bei längerem Spielen, sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 1996 Mirage™. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch GT Interactive. Entwickelt von Mirage™.

© 1997 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch GT Interactive. Entwickelt von Mirage™.





SLES-00334

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem – unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter. Tips und Tricks sowie alle weiteren Informationen zu unseren Produkten erhalten Sie ebenfalls zu den angegebenen Zeiten unter folgender Telefonnummer:

Montags bis freitags zwischen 15.00 und 18.00 Uhr,
Tel. 040 / 278 55 306

Sie können uns auch gerne schreiben:

GT INTERACTIVE SOFTWARE
(Germany) GmbH
Kundenservice
Lachnerstraße 2
D-22083 Hamburg

Sollten Sie festetellen, daß Ihre CD fehlerhaft ist, schicken Sie diese bitte OHNE die Spielverpackung unter Angabe Ihrer Adresse und einer Fehlerbeschreibung an unsere o.g. Adresse. Wir werden die CD schnellstmöglich ersetzen.

INHALT

Setup 26

Spielsteuerung 26

Einleitung 27

Willkommen bei BEDLAM™ 28

Menübildschirm 28

Einsatz-Auswahl 29

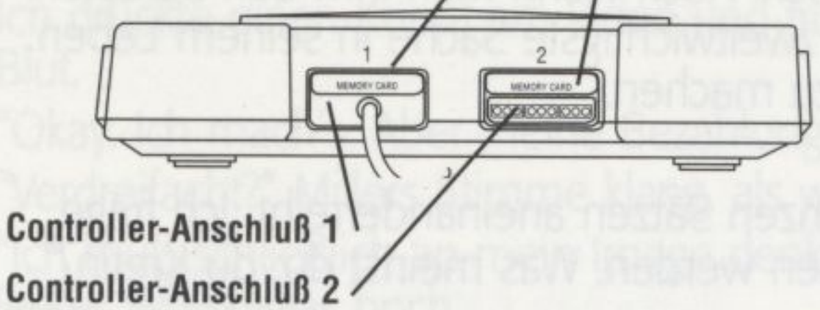
Der Einsatzbesprechungsraum 30

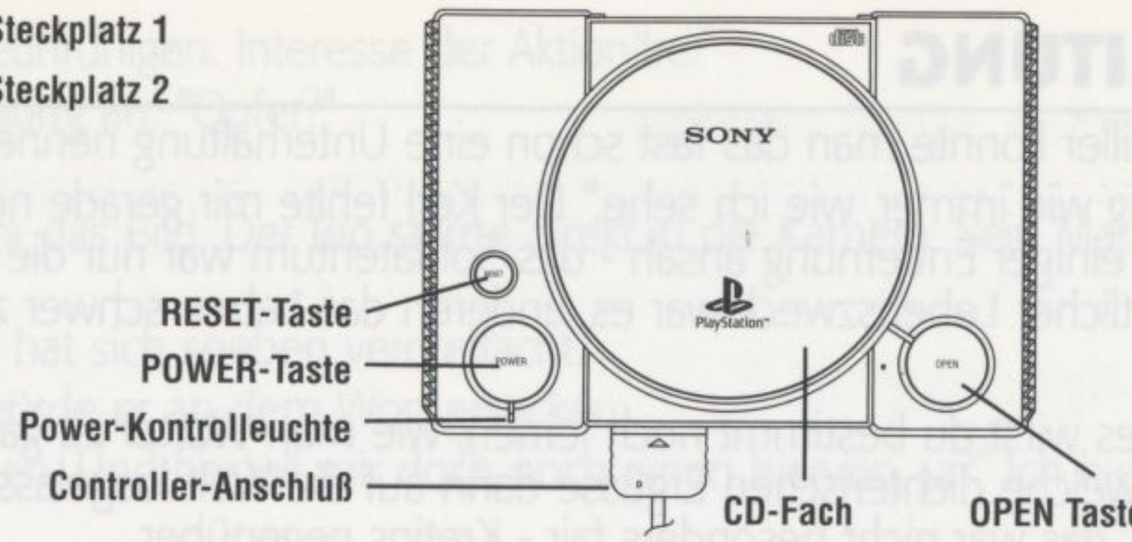
Das Waffenlager 31

Auf in den Kampf! 32

SETUP

Konsole

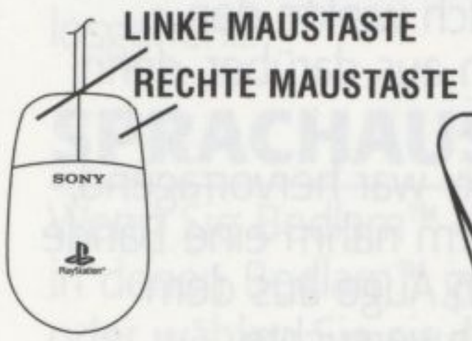


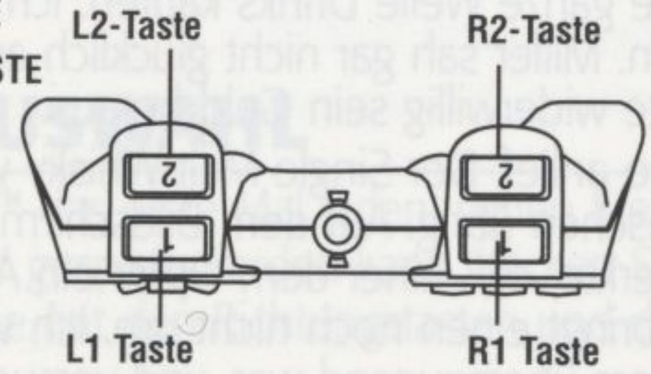


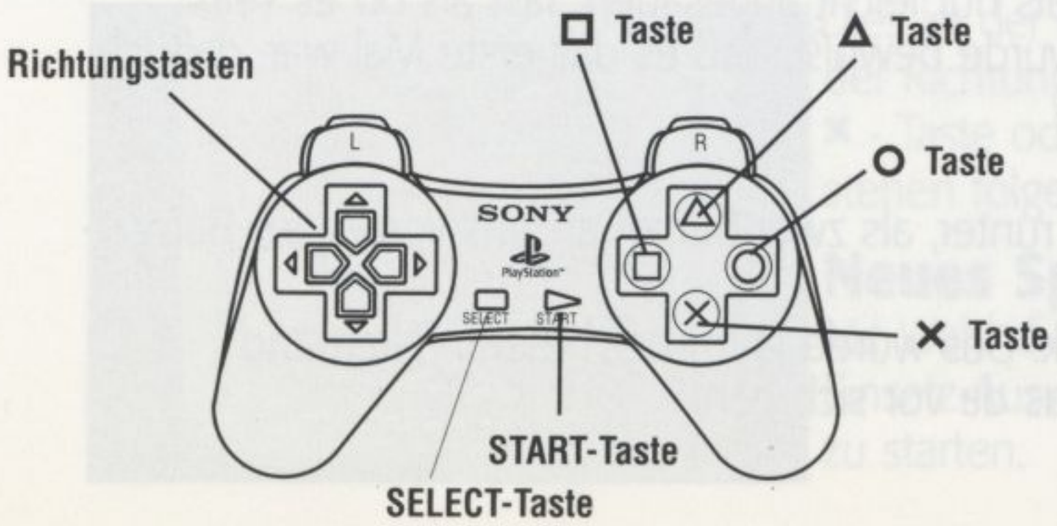
Richten Sie Ihre PlayStation™-Konsole ein wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben. Stellen Sie sicher, daß die Konsole ausgeschaltet ist, wenn Sie eine CD einlegen oder herausnehmen. Legen Sie die BEDLAM™-CD ein, und schließen Sie das CD-Fach. Schließen Sie die Controller an, und schalten Sie dann die PlayStation™-Konsole ein. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen zum Starten des Spiels.
Wir empfehlen, keine Memory Card ein- oder auszustecken, solange das Gerät angeschaltet ist.
Es müßen genügend freie Blöcke auf der Memory Card vorhanden sein, um das Spiel zu betreiben.
Wir empfehlen Ihnen, eine korrekt formatierte Memory Card mit mindestens einem freien Speicherplatz zu benutzen.

SPIELSTEUERUNG

Controller und Maus







Maus:

Wenn Sie eine Maus verwenden, erscheint der Maus-Cursor automatisch auf dem Bildschirm. Richten Sie den Cursor auf die Optionen Ihrer Wahl. Betätigen Sie die linke Maustaste um Ihre Wahl zu treffen. Im Spiel wird die linke Maustaste dazu verwendet, den RAT an den Cursorstandort zu bringen, während Sie mit der rechten Taste in diese Richtung schießen. Wollen Sie einen anderen RAT wählen, dann klicken Sie einfach die RAT-Abbildung mit der entsprechenden Nummer oben in der rechten Schalttafel an.

Controller:

Wenn Sie einen Controller verwenden, können Sie mit den Richtungstasten die Menüs auf dem Bildschirm markieren. Sie wählen die gewünschte Option, indem Sie die ✕-Taste rechts auf dem Controller drücken.

Tastenbefehle im Spiel:

△ ..... Nach oben schießen
○ ..... Nach rechts schießen
□ ..... Nach links schießen
✕ ..... Nach unten schießen
L1-Taste ..... Waffenliste abwärts scrollen
L2-Taste ..... Waffenliste aufwärts scrollen
R1-Taste ..... Waffe wählen/Wahl rückgängig machen
R2-Taste ..... RAT wählen (Durchschalten)
Select-Taste ..... Karte
Start-Taste ..... Pause - Einleiten/Beenden
Richtungstasten ..... Rat Movement

EINLEITUNG

"Hi." Bei Miller konnte man das fast schon eine Unterhaltung nennen.

"Gesprächig wie immer, wie ich sehe." Der Kerl fehlte mir gerade noch. Auch wenn man ihm den Soldaten schon aus einiger Entfernung ansah - das Soldatentum war nur die zweitwichtigste Sache in seinem Leben. Sein eigentlicher Lebenszweck war es, anderen das Leben schwer zu machen.

"Job."

"Eines Tages wirst du bestimmt noch lernen, wie man Wörter zu ganzen Sätzen aneinanderreiht. Ich frage mich nur, welche dichterischen Ergüsse dann auf die Welt losgelassen werden. Was meinst du, du Kretin?" Ich geb zu, das war nicht besonders fair - Kretins gegenüber.

"Job. Wichtig." Es machte Miller zwar keinen Spaß, sich von mir beleidigen zu lassen, doch er hatte eine Nachricht loszuwerden, und davon ließ er sich um keinen Preis abbringen.

"Für Leute wie dich arbeite ich nicht. Und versuch gar nicht erst, an meine Nächstenliebe zu appellieren, Miller. Die haben deine Kumpels mir schon vor langer Zeit abgewöhnt."

"Cash."

"Das ist was anderes. Du hast gerade das Zauberwort gefunden."

"Biomechs. Ärger. Brauchen 'nen guten Mann. Dich. Bester taktischer Agent in der Branche."

"Verpiß dich. Niemand kriegt mich auch nur in die Nähe dieser Dinger."

"Nicht nötig. Fernsteuer-Job. RAT-Kommando. Aufräumen und eliminieren."

"Hmm. Zwei Drittel jetzt, der Rest nach Erledigung. Schweizer Franken, Euromark oder Fujitsu-Nissan Yen." Ich grinste in Millers verzerrtes kleines Gesicht. Er nickte langsam, ließ sich schwer auf den Stuhl neben mir fallen und reichte mir eine Smartcard und ein Video. Ich hielt die Smartcard hoch. "Und wieviel ist hier drauf?"

"Jetzt zehn Mille. Franken. Später mehr." Das würde mir 'ne ganze Weile Drinks kaufen. Ich winkte den Barmann heran und ließ mir noch einen Laphroaig bringen. Miller sah gar nicht glücklich aus darüber, denn schließlich ging das nun auf seine Rechnung, doch er holte widerwillig sein Geld heraus.

Ich nippte gemütlich an meinem Drink, während das Video anlief. Der Single-Malt-Whisky war hervorragend, genau wie die Bildqualität, doch das Gezeigte ließ zu wünschen übrig. Auf dem Bildschirm nahm eine Bande von Biomechs jemanden auseinander. Langsam. Ich bemerkte, daß einer dem Opfer ein Auge aus dem Schädel zu lutschen schien. Und der Verlust eines Auges bringt einen noch nicht um. Ich versuchte, angeekelt auszusehen, merkte aber, daß ich nicht besonders überzeugend war, und versuchte es mit: "Nicht unbedingt ein Film für die ganze Familie."

"Halt die Klappe. Dir gefällt sowas doch." Miller klang mehr als nur leicht angesäuert, fast als ob es sein Bruder wäre, der da in seine Einzelteile zerlegt wurde. Mir wurde bewußt, daß es das erste Mal war, daß ich ihn fast normal reden hörte.

"Nur wenn's jemand anderem passiert."

Miller lehnte sich herüber und klappte den Videobildschirm runter, als zwei Bürger an uns vorbei zur Bar gingen. Er sah sehr, sehr nervös aus.

"Oha, Geheimoperation, wie?" Ich nahm noch einen Schluck. Das wurde ja immer besser. "Niemand außerhalb des Kreises der Auserwählten soll also wissen, was da vor sich geht."

"Ja. Vertraulich. Darf Öffentlichkeit nicht beunruhigen. Interesse der Aktionäre."
Ich schaute mir den Rest der Videovorstellung an. "Opfer?"
"Alle. Einrichtung platt."
Ich drückte einen Knopf am Video und fror das Bild. Der Bio starrte direkt in die Kamera. Sein Maul troff vor Blut.
"Okay. Ich mach's. Aber meine Bezahlung hat sich soeben verdreifacht."
"Verdreifacht?" Millers Stimme klang, als würde er an dem Wort ersticken.
"Ich muß schließlich an mein Image denken. Und bestell mir doch noch einen hiervon, ja?" Ich hielt mein leeres Whiskyglas hoch.
"Erst der Job."
Es gefiel mir nicht, daß Miller das letzte Wort hatte, doch ich verstand seinen Standpunkt. Ich stand auf und machte mich auf den Weg zum Ausgang und zu einem neuen Job. Als Biomech-Killer. Naja, einer mußte die Drecksarbeit tun, und das konnte genauso gut ich sein...
"Schweizer Franken, ich komme." Na also, ich hatte doch das letzte Wort.

WILLKOMMEN BEI BEDLAM™

Bedlam macht Sie zum Befehlshaber eines Kommandos von bis zu drei RATs (Remote Assault Tanks - Fernsteuer-Sturmpanzer, mit je einem Mann Besatzung). Ihr Auftrag ist eigentlich ganz simpel: Räumen Sie mit einer Reihe von Biomech-Plagen auf, und das so schnell und billig wie möglich. Die RATs sind zwar zäh, aber Sie müssen sie dennoch im Auge behalten, wenn Sie bei diesem Unternehmen Erfolg haben wollen - RATs können zwar ebensogut einstecken wie sie austeilen, doch sie brauchen Ihre strategische Expertise.
Installieren Sie Bedlam auf Ihrem Computer, besorgen Sie ein paar Waffen für die RATs, und schon kann's losgehen...

SPRACHAUSWAHL

Wenn Sie Bedlam™ das erste Mal laden, sehen Sie eine Reihe von Flaggen für die verschiedenen Sprachen, in denen Bedlam™ gespielt werden kann. Klicken Sie die gewünschte Sprache entweder mit der Maus an, oder wählen Sie sie mit den Richtungstasten und der ×-Taste.

MENÜBILDSCHIRM

Dies ist der Hauptsteuerbildschirm des Spiels. Mit Hilfe der Maus oder der Richtungstasten können Sie durch die Optionsliste gehen. Mit der × - Taste oder der linken Maustaste treffen Sie Ihre Entscheidung. Es stehen folgende Optionen zur Auswahl:

Neues Spiel

Mit Wahl dieser Option starten Sie ein neues Spiel und gelangen zum Einsatz-Auswahlbildschirm. Dies ist der schnellste Weg, ein neues Spiel zu starten.

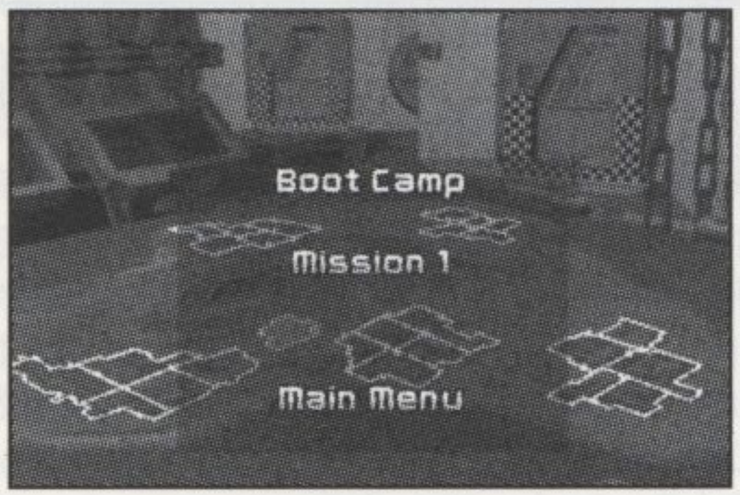
Gesichertes Spiel starten
Mit dieser Option wird eine Liste alter, gespeicherter Spiele aufgerufen. Es stehen fünf Speicherplätze zur Verfügung. Bedlam gibt Ihren gespeicherten Spielen automatisch einen Namen. Gespeicherte Spiele werden Spiel 00, Spiel 01, Spiel 02, Spiel 03 und Spiel 04 genannt.

Schwierigkeitsgrad
Sie haben die Wahl unter drei Schwierigkeitsgraden: Einfach, Normal und Grausam!

Optionen
Hier können Sie die Lautstärke für das Spiel regeln. Mit der ×-Taste wird sie erhöht, mit der □-Taste wird sie reduziert.

Mitwirkende
Damit rufen Sie eine Liste der Personen auf, die an diesem Spiel mitgearbeitet haben.

EINSATZ-AUSWAHL



Hier wählen Sie den Bedlam-Einsatz, auf den Sie Ihre RATs schicken wollen.

In Bedlam gibt es sechs Kampfzonen mit jeweils 1-5 Einsätzen. Sie müssen sich zwar in festgelegter Reihenfolge durch die Kampfzonen schlagen, können aber innerhalb einer Zone die Einsätze in beliebiger Folge absolvieren. Die erste Zone ist immer das Übungscamp, ein Trainingsgebiet mit nur einem Einsatz.

Folgende Zonen müssen Sie nacheinander erledigen:

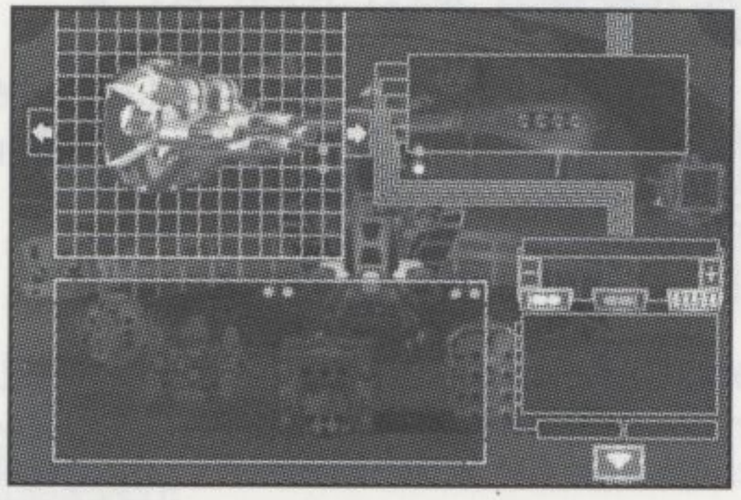
1. Übungscamp (Trainingszone)
2. Flughafen
3. Industriegebiet
4. Hafen
5. Vororte
6. Das Stadtzentrum

Sie können den Level, den Sie spielen wollen, wählen, indem Sie mit den Richtungstasten durch die Liste scrollen oder den gewünschten Level mit der Maustaste anklicken. Sie können hier auch Ihr Spiel sichern, indem Sie die entsprechende Option wählen und dann einen Speicherplatz für das Spiel bestimmen. Mit der Hauptmenü-Option verlassen Sie das Spiel und gehen zurück zum Startmenü.

Das Übungscamp (Trainingszone)

Dies ist Ihr erster Einsatz, und das nicht nur, weil es der einfachste des Spiels ist. Während Sie diese Zone hinter sich bringen, erfahren Sie von so nützlichen Sachen wie Laserzäunen, Aufzügen, Teleportern und dem Leuchtsignal und wie Sie damit umgehen können. Anweisungen auf dem Bildschirm geben Ihnen den korrekten Kurs an und verschaffen Ihnen anfangs einen Vorteil im Kampf gegen die Biomechs. Nebenbei bemerkt: Bilden Sie sich bloß nicht ein, der Rest des Spiels sei genauso einfach!

DAS WAFFENLAGER



Hier rüsten Sie all Ihre RATs für den kommenden Einsatz aus. Die drei RATs haben alle die gleiche Ausstattung, darum sehen Sie hier nur einen. Übrigens - RATs sind nicht mit Waffen bestückt, es sei denn, Sie kaufen welche! Also: Erst kaufen, dann raufen!

Übrigens - RATs sind nicht mit Waffen bestückt, es sei denn, Sie kaufen welche! Sie müssen sich also erst eine Waffenauswahl zulegen, bevor Sie sich in den Level wagen können. (Bedlam™ ermöglicht Ihnen nicht, einen Level unbewaffnet zu betreten, um Sie vor einem unbeabsichtigten Selbstmord zu schützen.)

Im Waffenlager gelten die folgenden Tastenbefehle:

Richtungstasten Rechts/Links .....Zwischen den Waffenkisten umschalten
Richtungstasten Oben/Unten .....Waffenliste aufwärts/abwärts scrollen
×-Taste .....Neue Waffe kaufen/Waffe aus Ihrem Besitz verkaufen
△-Taste .....Waffenlager verlassen und zur Einsatz-Auswahl gehen
□-Taste .....Automatische Waffenwahl
○-Taste .....Weiter zum Einsatzbeginn

(Bei der automatischen Waffenwahl wird Ihr ganzes oder ein Großteil Ihres Geldes für ein willkürlich gewähltes Waffensortiment ausgegeben.)

Wenn Sie Ihren RAT fertig bewaffnet haben, kann der Einsatz beginnen...

Verbesserung der Verteidigungssysteme

Im Waffenlager finden Sie einige Gegenstände, die nicht unbedingt als Waffen klassifizierbar, doch nützliche Ausrüstungsstücke sind, die Ihre RATs wirkungsvoller machen können. Also ignorieren Sie diese nicht, nur um noch größere und noch mächtigere Kanonen zu bekommen. Einige Verbesserungen - wie die besseren Scanner - sind tatsächlich extrem nützlich. Experimentieren Sie also mit diesen Optionen herum, bis Sie die Ausrüstung besitzen, die am besten zu Ihrer Taktik paßt.

AUF IN DEN KAMPF!

Hauptkarte

Auf der Hauptkarte sehen Sie Ihre RATs im Gefecht aus der Vogelperspektive, so wie die Orbitalkameras sie aufnehmen. Von dieser Karte aus steuern Sie direkt die Bewegungen und das Feuer der RATs.

Sie können jeweils nur einen RAT steuern, und dieser erscheint immer in der Mitte des Hauptkartendisplays.

Der Cursor befindet sich immer auf der Hauptkarte, mit ihm kann die Bewegung und das Feuern der RATs gesteuert werden. Um auf die Optionen auf der rechten Seite zugreifen zu können, müssen Sie die entsprechende Taste (s) drücken, wie auf S. 26 in diesem Handbuch beschrieben.

Bewegung und Schiessen (Maus)

Wenn Sie das Fadenkreuz auf einen Punkt des Hauptkartendisplays ziehen und die linke Maustaste drücken, bewegt sich der RAT dorthin.

Wenn Sie das Fadenkreuz auf einen Punkt des Hauptkartendisplays ziehen und die rechte Maustaste drücken, feuert der RAT seine Waffen (im folgenden sehen Sie, wie Sie die verschiedenen Waffen aktivieren). Zwei verschiedene Dinge können geschehen, wenn der RAT feuert, je nachdem was sich unter dem Cursor befindet:

- ▶ Falls der Cursor auf einem Biomech lag, feuert Ihr RAT darauf, gleichgültig, ob sich der Biomech über oder unter Ihrem RAT befindet. Denken Sie außerdem daran, daß die Reaper-Raketen Biomechs verfolgen.
- ▶ Falls sich an der Cursorstelle kein Biomech befand, dann wird auf das gefeuert, was dort ist: ein Gebäude, ein Zaunstück, ein Baum oder was auch immer. Es kann sich lohnen, Gebäude und ähnliches in die Luft zu jagen und zu sehen, was passiert!

RAT-Displays

Rechts oben auf Ihrem Bildschirm finden Sie drei kleine Displays, eines für jeden RAT. Klicken Sie ein Display an, um zu diesem RAT zu gehen und seine Steuerung zu übernehmen. Mit der R2-Taste schalten Sie durch die verschiedenen RATs.

Sie erhalten auf diesen Displays auch Informationen über den Zustand des RAT. Ein blinkender weißer Kreis besagt beispielsweise, daß er für einen Luftangriff anvisiert wird.

Unter jeder kleinen RAT-Abbildung befinden sich zwei Leisten

- ▶ Die obere Leiste zeigt den aktuellen Schadenszustand des RAT an. Je kürzer die Leiste, desto größer der Schaden am RAT.
- ▶ Die untere Leiste sagt Ihnen, wie weit sich der RAT erhitzt hat. Die Leiste zeigt immer den augenblicklichen Wärmezustand jedes RAT. Gerät Ihr RAT in eine Explosion oder befindet er sich in einer Brandzone kommt es zur Überhitzung. Achten Sie also auf die Wärmeentwicklung, und falls ein RAT zu heiß wird, dann lassen Sie ihn schleunigst fliehen!

Und denken Sie immer daran: Auch wenn Sie jeweils nur einen RAT steuern, sind die anderen beiden dennoch ebenfalls mitten in der Action. Behalten Sie sie also im Auge, und sorgen Sie dafür, daß sie keinen Schaden abkriegen!

Waffenliste

Sie zeigt Ihnen, welche Waffen der augenblicklich gewählte RAT mitführt. Markierte Waffen sind gewählt, und diese Waffen werden jedesmal abgefeuert, wenn der RAT schießt.

Um eine Waffe zu markieren, drücken Sie die L1-/L2-Tasten. Um eine Wahl zu treffen oder wieder rückgängig zu machen (d.h. zu markieren oder die Markierung wieder zu entfernen), betätigen Sie die R1-Taste. Die Maustaste erfüllt dieselbe Funktion.

Wenn Sie alle Waffen gleichzeitig feuern lassen, haben Sie bald keine mehr. Im allgemeinen empfiehlt es sich, lieber eine Waffe für später in Reserve zu halten. Jeder RAT hat seine eigene Waffenliste, so daß Sie die Waffen, die er abfeuert, jederzeit individuell ändern können.

Gefahrendisplay

Bei diesem Display handelt es sich um ein Radarsystem, das Ihnen zeigt, was sich zur Zeit in der Nähe des von Ihnen gesteuerten RAT befindet. Die Informationsmenge auf dem Gefahrendisplay hängt davon ab, mit welcher Scannerart Ihre RATs ausgerüstet sind. Daher ist es durchaus ratsam, Geld für einen besseren Scanner auszugeben - wenn Sie es haben!

Ach, es gibt übrigens eine Bedrohung, die nicht auf dem Gefahrendisplay auftaucht, ganz gleich, welchen Scanner Sie besitzen. Minen werden nicht erfaßt. Sie müssen also auch Ihre Augen offen halten und dürfen sich nicht allein auf Technologie verlassen!

Nachrichten

Das Nachrichtendisplay sagt Ihnen, was während Ihres Einsatzes so passiert ist. Werfen Sie ab und an einen Blick darauf, damit Sie den Überblick behalten.

Karte

Sie von Ihren RATs Geheimdienstmeldungen in Echtzeit. Darüber müssen Sie sich jedoch keine Gedanken machen; Ihr Gefechtscomputer aktualisiert die Karte automatisch mit allen Meldungen der RATs.

Sie sehen auf dieser Karte nur, was Ihre RATs tatsächlich selbst wahrgenommen haben. Wenn Sie zu Beginn eines Einsatzes einen Blick auf die Karte werfen, dann sehen Sie viele dunkle Bereiche, da Sie bisher noch keine Berichte darüber erhalten haben, was sich dort befindet.

Power Ups

Bei den Einsätzen gibt es sieben verschiedene Power-Ups, die Sie aufsammeln, indem Sie Ihren RAT einfach darüber hinweg bewegen. Folgende Power-Ups stehen zur Verfügung:

Munition: Hierbei handelt es sich um einen begrenzten Munitionsaufstockungsbonus. Alle Waffen, denen allmählich die Munition ausgeht, werden wieder auf 50% ihrer ursprünglichen Munitionskapazität aufgestockt. Waffen, die noch über 50% oder mehr verfügen, bleiben davon unberührt. Und denken Sie immer daran: Jedes Schüßchen hilft ein büßchen!

Bonus: Dieses Power-Up verschafft Ihnen entweder einen Punktebonus oder Extra-Geld. Allerdings erfahren Sie erst, welche Art von Bonus Sie da an Land gezogen haben, wenn Sie ihn einsetzen!

Chaos: Mit diesem Power-Up erhält Ihr RAT für einige Sekunden die ultimative, absolute Feuerkraft! Mit diesem Power-Up können Sie vorübergehend alle Waffen feuern lassen - also los: Feuer! FEUER! FEUER!

Energie: Ihr RAT erhält einen Energieschub.

Waffe: Dieses Power-Ups hat zwar keine unmittelbare Wirkung auf Ihren Einsatz, doch es erlaubt Ihnen, sich im Waffenlager neue und bessere Waffen zu beschaffen, da Sie Waffenpläne, spezielle Bauteile oder verlorengegangene Daten gefunden haben! Die Waffen-Power-Ups sind dünn gesät, halten Sie also die Augen offen.

Schild: So erhält Ihr RAT für wenige Sekunden einen Schutzschild.

Turbo: Für kurze Zeit wird die Geschwindigkeit Ihres RAT dramatisch erhöht - besonders nützlich, wenn man sich in Gefahrensituationen schnellstens aus dem Staub machen muß!

Das Leuchtsignal

Am Ende jedes Einsatzes erscheint ein Mutterschiff, um Ihre überlebenden RATs abzuholen - denn schließlich sind das wertvolle Fahrzeuge! Um das Mutterschiff zu rufen, müssen Sie einen RAT zum Rückhol-Leuchtsignal bewegen. Daraufhin nimmt das Mutterschiff alle RATs auf, die sich in der Nähe des Leuchtsignals befinden. Vergessen Sie dabei nicht, daß eventuell in der Nähe befindliche Biomechs garantiert angreifen, während Ihre RATs darauf warten, abgeholt zu werden. Nach dem Abholen findet eine Einsatzbeurteilung statt, bei der Sie erfahren, wie gut - oder schlecht - Sie sich geschlagen haben.

Precauzioni

• Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre Unita principale, poichè si potrebbe danneggiare. • Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

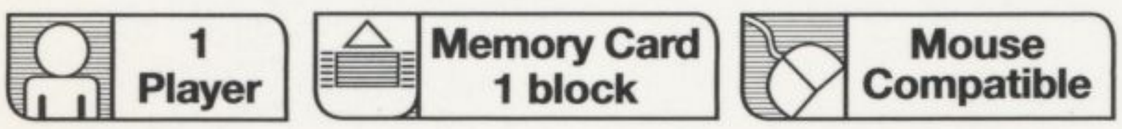
Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

©1996 Mirage™. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da GT Interactive. Sviluppato da Mirage™.

©1997 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da GT Interactive Software Corp. Sviluppato da Mirage™.



SLES-00334

INDICE

Allestimento 37

Comandi di gioco 37

Introduzione 38

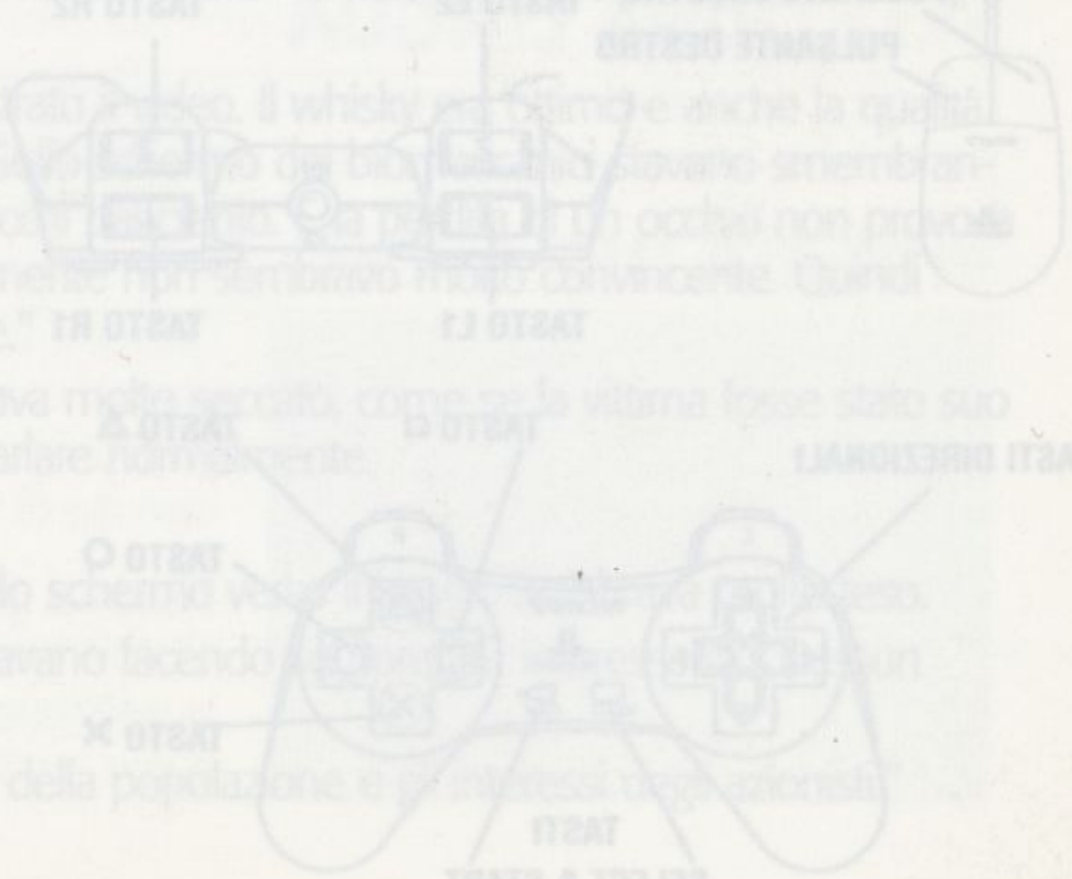
Benvenuto a BEDLAM™ 39

Videata del menu 39

Selezione della missione 40

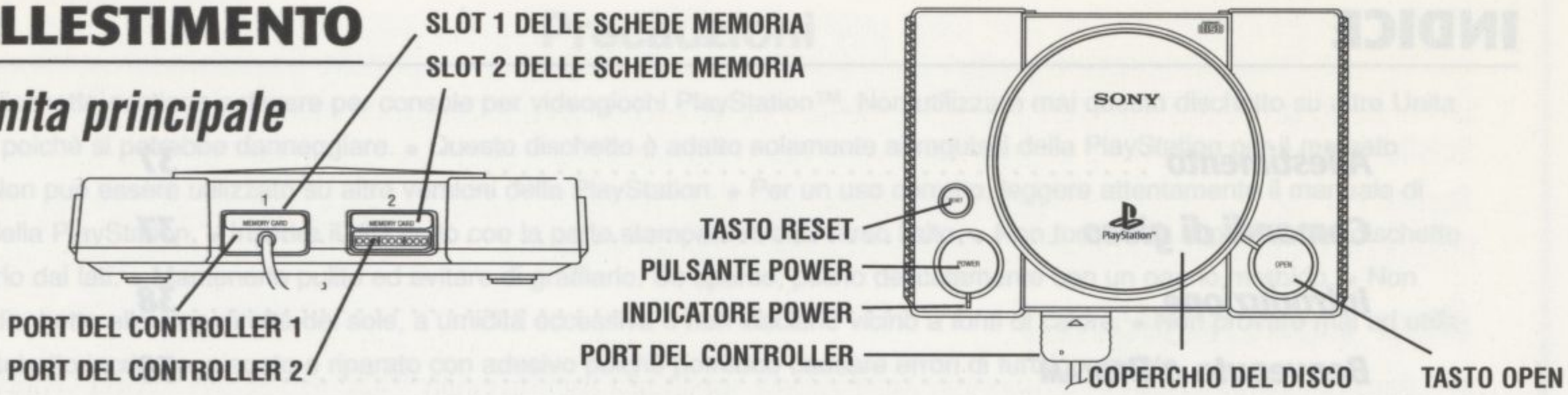
L'armeria 41

In combattimento 42



ALLESTIMENTO

Unita principale

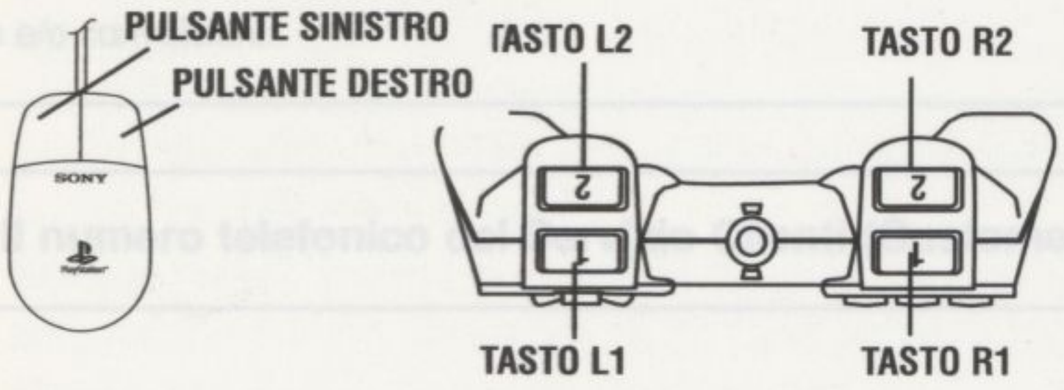


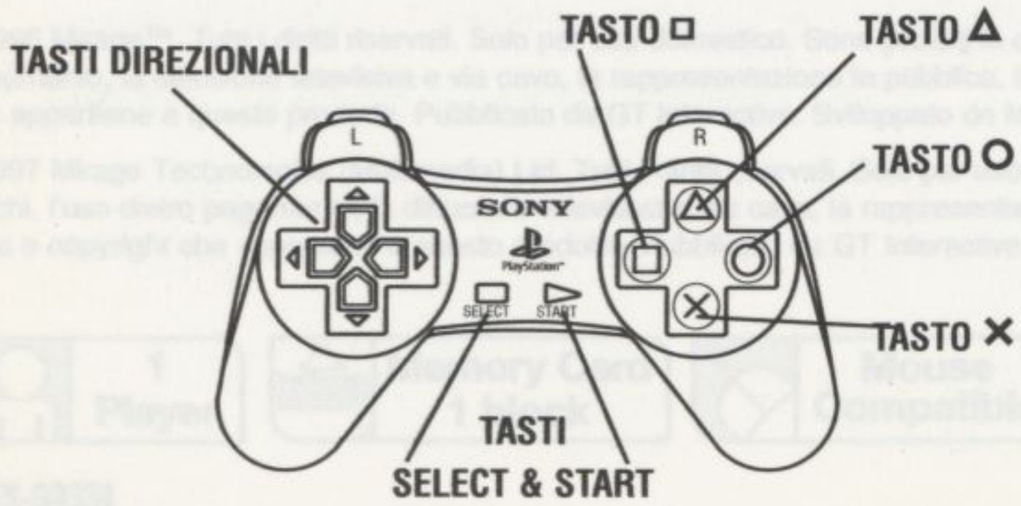
Allestisci l'unità principale della PlayStation™ come descritto nel manuale di istruzioni relativo. Prima di inserire o rimuovere un compact disc, controlla che l'unità sia spenta. Metti il CD di Bedlam™ nello scomparto e chiudi il coperchio. Collega i controller e accendi l'unità. Per iniziare a giocare, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Si consiglia di non inserire o rimuovere le periferiche o le schede di memoria quando l'unità è accesa. Controlla che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla scheda di memoria prima di iniziare a giocare.

Si raccomanda di utilizzare una scheda di memoria correttamente formattata con almeno una slot libera.

COMANDI DI GIOCO

Controller e Mouse





Mouse:

Se utilizzi un mouse, il suo cursore apparirà automaticamente sullo schermo. Utilizza il cursore per puntare sulle opzioni desiderate. Premendo il pulsante sinistro del mouse durante il gioco, il RAT raggiungerà il cursore e premendo il pulsante destro sparerà in quella direzione. Per selezionare un altro RAT, clicca sulla relativa immagine RAT numerata posta sul pannello di controllo in alto a destra.

Controller:

Se utilizzi un controller, i tasti direzionali ti permettono di evidenziare i menu sullo schermo. Scegli l'opzione desiderata usando il tasto "×" sul lato destro del controller.

Comandi di gioco:

△ ..... Sparare in su
○ ..... Sparare a destra
□ ..... Sparare a sinistra
× ..... Sparare in giù
L1 ..... Scorrere verso il basso la barra delle armi
L2 ..... Scorrere verso l'alto la barra delle armi
R1 ..... Selezionare/Deselezione arma
R2 ..... Selezionare RAT (scorrere)
Select ..... Accedere ala mappa
Start ..... Pausa – Riprendere il gioco/Abbandonare
Tasti direzionali ..... Movimenti del RAT

INTRODUZIONE

"'Giorno." Questa è una delle poche parole che Miller riesce a spiccicare.

"Chiacchierone come al solito". In questo momento non volevo seccature. Malgrado le apparenze, essere un soldato corporativo non era la cosa più importante nella sua vita. La sua passione era essere un FALLITO.

"Lavoro"

"Un giorno imparerai pure a mettere insieme qualche parola, no? E quindi potrai essere baciato dall'ispirazione poetica, eh stupido?". E questo non era giusto...per gli stupidi.

"Lavoro. Importante." A Miller non piaceva essere insultato, ma aveva qualcosa di importante da dirmi.

"Non lavoro per gente come te. E non credere di fare appello alla mia umanità, Miller. I tuoi amici me l'hanno esaurita molto tempo fa."

"Denaro"

"Ah, ma questo cambia tutto. Hai appena detto la parola magica."

"Biomeccanici. Guai. Abbiamo bisogno di un tipo in gamba. Te. Il migliore esperto tattico in circolazione."

"Al diavolo. Non ho nessuna intenzione di avvicinarmi a quelle teste calde."

"Non ce n'è bisogno. Lavoro di controllo. Squadra RAT. Pulisci e brucia."

"Mmm. I due-terzi subito e il resto alla fine. Franchi svizzeri, euromarchi o Yen Fujitsu-Nissan." Sorrisi a quella strana faccetta di Miller. Annuì e si sedette sulla sedia accanto a me, mi passò la scheda e un video. Presi in mano la scheda. "Quanto su questa?"

"Diecimila adesso. Franchi. Gli altri in seguito." Questo mi avrebbe sistemato per un po'. Chiamai il cameriere e ordinai, mettendo un altro Laphroaig sul conto. Miller non sembrava molto contento, poiché per quanto ne sapevo, il conto era suo e con riluttanza tirò fuori i contanti.

Sorseggiai il mio whisky tranquillamente, mentre veniva mostrato il video. Il whisky era ottimo e anche la qualità delle immagini, ma il soggetto lasciava un po' a desiderare. Sullo schermo dei biomeccanici stavano smembrando qualcuno, lentamente. Uno di loro stava succhiando gli occhi dal cranio. E la perdita di un occhio non provoca certo la morte. Cercai di far finta di stare male, ma evidentemente non sembravo molto convincente. Quindi dissi: "Quel contribuente non se la sta passando molto bene."

"Stai zitto. Lo so che ti piacciono queste cose." Miller sembrava molto seccato, come se la vittima fosse stato suo fratello. Mi resi conto che era la prima volta che lo sentivo parlare normalmente.

"Solo quando capita a qualcun altro."

Quando due cittadini si avvicinarono al bar, Miller capovolse lo schermo verso il basso. Sembrava molto teso.

"Operazione segreta, eh?". Bevvi un'altro sorso. Le cose si stavano facendo sempre più interessanti. "Nessun estraneo deve sapere cosa sta succedendo."

"Sì, è una cosa confidenziale. Potrebbe danneggiare l'umore della popolazione e gli interessi degli azionisti."

Guardai il resto del video. "Ci sono morti?"

"Un massacro. La struttura è stata presa d'assalto."

Raddrizzai il video e fermai l'immagine. Il biomeccanico stava fissando la telecamera. Il suo muso era tutto insanguinato."Va bene. Lo farò. Ma le mie parcelle sono appena triplicate."

"Triplicate?" Sembrava che Miller stesse per soffocare.

"Devo salvaguardare la mia immagine pubblica. E ordinami un altro whisky.", gli dissi mostrandogli il bicchiere vuoto.

"A cose fatte."

Non mi piaceva che Miller avesse l'ultima parola, ma aveva ragione. Mi alzai e mi diressi verso l'uscita per cominciare il mio nuovo lavoro. Killer di biomeccanici. Bè, qualcuno doveva pur farlo e io ero il tipo adatto...

"Franchi svizzeri, arrivo!" Almeno ebbi l'ultima parola.

BENVENUTO A BEDLAM™

Bedlam ti mette a capo di una squadra formata da un massimo di tre RAT (Remote Assault Tanks), i carri armati d'assalto telecomandati, ciascuno con un pilota umano. I tuoi ordini sono abbastanza semplici: debellare una serie di infestamenti biomeccanici il più velocemente possibile e al minor costo. Comanderai i RAT dalla tua base su una piattaforma orbitale e controllerai i loro progressi tramite collegamenti via satellite. I RAT sono potenti, ma per portare a termine questa operazione con successo, dovrai tenerli sotto controllo. Possono subire e infliggere molti danni, ma necessitano la tua esperienza tattica.

Bene, prima di tutto dovrai installare Bedlam sul tuo sistema, scegliere delle armi per i RAT e iniziare il massacro...

SELEZIONE LINGUA

Quando carichi Bedlam™, appare una selezione di bandiere che simboleggiano le diverse lingue in cui puoi giocare. Per selezionare, clicca con il mouse sulla lingua desiderata o utilizza i tasti direzionali e il tasto ×.

VIDEATA DEL MENU

Questa è la videata principale per il controllo del gioco. Potrai scorrere le opzioni con il mouse o i tasti direzionali. Seleziona un'opzione premendo X o il pulsante sinistro del mouse. Le opzioni disponibili sono elencate qui di seguito:

Nuova partita

Questa opzione avvia una nuova partita e ti fa accedere alla videata per la selezione della missione. Questo è il modo più veloce per iniziare una nuova partita.

Inizia partita salvata

Selezionando questa opzione, visualizzerai una lista di partite salvate in precedenza e potrai riprendere una partita dal punto in cui l'avevi lasciata.

Puoi salvare una partita in corso in una delle cinque "slot". Bedlam dà automaticamente un nome alla partita salvata. Le partite salvate si chiameranno Game 00 (Gioco 0), Game 01, Game 02, Game 03 e Game 04.

Difficoltà

Seleziona il livello di difficoltà del gioco tra Semplice, Standard e BARAONDA!

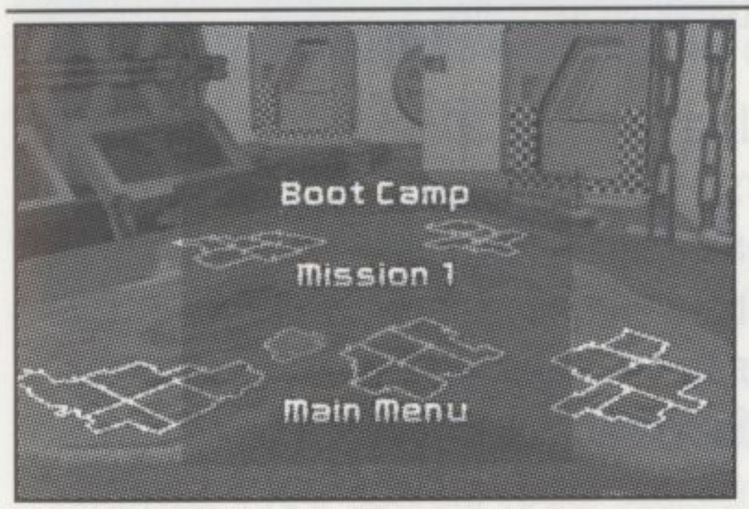
Opzioni

Ti consente di regolare il volume del gioco; il tasto X aumenta e il tasto □ diminuisce il sonoro.

Titoli

Elenca i creatori del gioco.

SELEZIONE DELLA MISSIONE



Qui puoi scegliere la missione di Bedlam che i tuoi RAT dovranno intraprendere.

In Bedlam ci sono sei zone di combattimento, ognuna composta da 1 a 5 missioni. Devi combattere nelle zone di combattimento nell'ordine dato, ma puoi giocare le missioni individuali in una zona nell'ordine desiderato. La prima zona è sempre il campo di addestramento, un'area di allenamento con una sola missione.

In ordine, le zone sono:

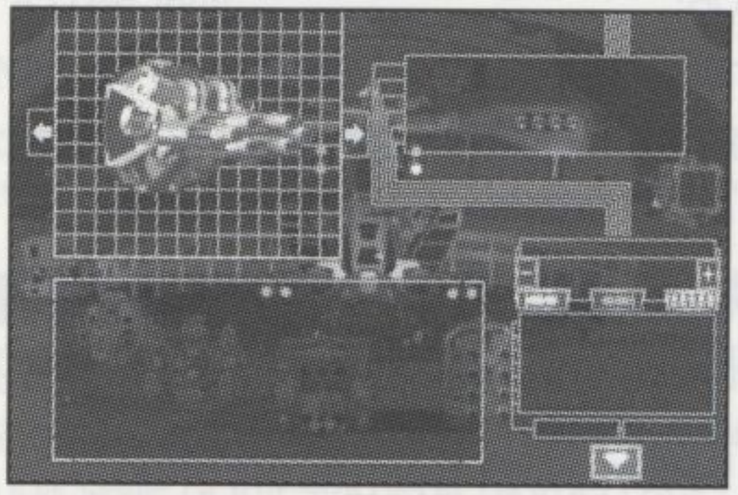
1. Campo di addestramento
2. Aeroporto
3. Industriale
4. Porto
5. La periferia
6. Il centro

Puoi selezionare il livello di difficoltà del gioco scorrendo la lista con i tasti direzionali o cliccando sulla selezione con il mouse. Per salvare una partita, seleziona l'opzione e poi la slot in cui vuoi salvarla. L'opzione Menu principale ti fa uscire dal gioco e ritornare al menu iniziale.

La zona di addestramento

Questa è la prima missione che giocherai e non solo perché è la più facile del gioco. Durante il gioco verrai informato su determinati elementi, come ad esempio i recinti, gli ascensori, i teletrasportatori e il faro e che cosa fare. Messaggi sullo schermo punteranno nella direzione giusta, dandoti un buon vantaggio iniziale nella lotta contro i biomeccanici. Ah, ma non credere che il resto del gioco sia così facile!

L'ARMERIA



L'armeria ti permette di equipaggiare i RAT per le prossime missioni. I tre RAT hanno lo stesso equipaggiamento, quindi ne viene mostrato uno solo. Ricorda che i RAT non sono dotati di armi, a meno che tu non le compri. Quindi, devi comprare un equipaggiamento prima di entrare nel livello. Bedlam™ non ti consente di accedere ad un livello disarmato, per scoraggiare eventuali suicidi.

Nel negozio, i tasti sono elencati qui di seguito:

Tasto direzionale sinistro/destro .....Scorrere tra le casse delle armi
Tasto direzionale su/giù .....Scorrere le liste delle armi verso l'alto e il basso
× .....Comprare dal negozio per selezionare una missione
△ .....Uscire dal negozio per selezionare una missione
□ .....Selezione automatic delle armi
○ .....Continuare la missione

Con la selezione automatica delle armi, tutto o la maggior parte del tuo denaro sarà investito in un equipaggiamento scelto a caso.

Quando avrai finito di armare il tuo RAT, la missione comincerà...

Potenziatori difensivi

Nell'armeria non ci sono solo armi ma delle parti di equipaggiamento che possono essere installate sui RAT per renderli più efficienti. Non trascurarli solo per comprare delle armi più potenti. Alcuni potenziatori, come ad esempio gli scanner, sono molto utili. Fai delle prove con queste opzioni finché non avrai ottenuto un equipaggiamento adatto per il tuo tipo di tattica.

IN COMBATTIMENTO

Visualizzatore di gioco

Il visualizzatore di gioco mostra i RAT in combattimento, visti da telecamere orbitali. È da qui che controlli il movimento e gli attacchi dei RAT.

Puoi controllare solo un RAT alla volta e quel RAT verrà mostrato sempre al centro del visualizzatore di gioco.

Il cursore è sempre all'interno del visualizzatore di gioco e puoi utilizzarlo per determinare dove si dirigerà o dove sparerà il RAT. Per accedere alle opzioni poste sul pannello a destra, devi premere il tasto/i relativo come descritto a pag. 37 del manuale.

Spostarsi e sparare (mouse)

Muovendo il mirino in un punto sulla videata della mappa principale e cliccando con il pulsante sinistro del mouse, il RAT si sposterà verso quella direzione.

Muovendo il mirino in un punto sulla videata della mappa principale e cliccando con il pulsante destro del mouse, il RAT sparerà (puoi scegliere quali armi usare, come spiegato qui di seguito). A seconda di cosa si trova sotto il cursore quando il RAT spara, si verificheranno due diverse situazioni:

▶ se sotto il cursore c'era un biomeccanico, il RAT sparerà a quel biomeccanico anche se questo si trova sopra o sotto il RAT. Ricorda che i missili Reaper, "inseguiranno" i biomeccanici.

▶ se non era un biomeccanico, il tiro colpirà quello che c'era sotto il cursore: un edificio, un recinto, un albero o altro. Vale la pena sparare a edifici e vedere cosa succede!

Visualizzatori RAT

Nell'angolo in alto a destra, ci sono tre piccoli visualizzatori, uno per ogni RAT che controlli. Clicca sul visualizzatore per spostarti su un RAT e controllarlo direttamente. Per scorrere i RAT disponibili, premi il tasto R2.

I visualizzatori mostrano anche se il RAT è attaccato o meno dal nemico. Sull'immagine del RAT apparirà un cerchio bianco lampeggiante.

Sotto a ciascuna figura dei RAT ci sono due barre.

- La barra superiore mostra il danni subiti dal RAT. Più corta sarà la barra, minore sarà il numero di danni che il RAT potrà subire.
- La barra inferiore mostra il surriscaldamento del RAT. La barra mostra il livello di calore attuale dei RAT. Se il RAT si trova vicino a un'esplosione o a un'area in fiamme, si surriscalderà. Se il RAT si surriscalda troppo, allontanalo dal pericolo.

  Ricorda: anche se controlli un solo RAT alla volta, gli altri RAT sono vulnerabili agli attacchi. Quindi tienili d'occhio in modo che non si caccino nei guai!

Lista delle armi

Mostra le armi in dotazione al RAT selezionato in quel momento. Le armi evidenziate sono quelle selezionate e verranno azionate ogni volta che il RAT sparerà.

Per evidenziare l'arma desiderata, utilizza i tasti L1/L2 e quindi seleziona o deseleziona utilizzando il tasto R1. Se utilizzi un mouse, per selezionare o deselezionare un'arma, cliccaci sopra (l'evidenziatore si accenderà e spegnerà).

Se selezioni le armi tutte insieme, le esaurirai molto rapidamente. Di solito, è una buona idea tenere un'arma di riserva da utilizzare in seguito. Ogni RAT ha una lista di armi separata, in modo da poter scegliere le armi che vuoi far sparare.

Visualizzatore della minaccia nemica

Il visualizzatore della minaccia è un radar che mostra cosa si trova vicino al RAT selezionato. La quantità di informazioni su questo visualizzatore dipende dal tipo di scanner di cui è dotato il RAT. Quindi vale la pena investire del denaro su uno scanner valido, quando ne avrai la possibilità.

Ma c'è una cosa che nessun visualizzatore della minaccia non mostrerà: le mine. Quindi dovrai tenere gli occhi ben aperti!

Messaggi

Il visualizzatore dei messaggi mostra una lista degli eventi recentemente accaduti durante la missione. Tieni d'occhio questo visualizzatore così potrai tenere la situazione sotto controllo.

Cartina

Non devi preoccuparti di questi rapporti, il computer della battaglia aggiornerà automaticamente questa cartina per mostrarti tutte le informazioni ricevute dai RAT.

Questa cartina ti mostra solo quello che i RAT hanno visto "con i loro occhi". Se guarderai la cartina all'inizio di una missione, vedrai che la maggior parte della cartina sarà nera, poiché non hai ricevuto dei rapporti su quelle zone.

Potenziatori

Durante le missioni sono disponibili sette potenziatori diversi. Per raccoglierne uno dovrai andarci sopra con il RAT. I potenziatori disponibili sono elencati qui di seguito.

Munizioni: Questa è una riserva limitata supplementare di munizioni. Le armi con una riserva di munizioni scarsa riceveranno un incremento del 50% rispetto alla loro riserva originale. Questo non riguarderà le armi con più munizioni. Ma ricorda, qualche colpo in più fa sempre comodo!

Bonus: Potrà regalarti dei punti bonus o del denaro. Finché non lo utilizzerai, non potrai sapere di che tipo di bonus si tratta.

Finimondo: Per alcuni secondi il tuo RAT avrà a disposizione la più vasta selezione di armi immaginabile. Questo potenziatore ti consente di sparare su qualunque cosa per un certo periodo di tempo, quindi uccidi! UCCIDI! UCCIDI!

Energia: RAT otterrà una carica di energia.

Arma: Questa non ha un effetto immediato sulla tua missione, ma ti mette a disposizione delle armi nuove e più potenti nell'armeria, poiché hai trovato delle cianografie di armi, componenti speciali o dati perduti! I potenziamenti delle armi sono rari, quindi tieni gli occhi bene aperti.

Scudo: Il RAT sarà protetto da uno scudo per alcuni secondi.

Velocità turbo: La velocità del RAT verrà aumentata considerevolmente per alcuni secondi: utile per svignarsela in situazioni critiche!

Il faro

Alla fine della missione una nave verrà a prendere i RAT sopravvissuti: dopo tutto sono dei veicoli molto preziosi! Per chiamare la nave, dovrai mettere uno dei RAT accanto al faro di estrazione. Dopo di che, la nave preleverà automaticamente tutti i RAT. Ricorda che i biomeccanici sopravvissuti nell'area attaccheranno i RAT che stanno aspettando l'arrivo della nave. Quindi riceverai un rapporto su come è andata la missione.

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la Unidad de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation. • Inserte el disco en la PlayStation con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

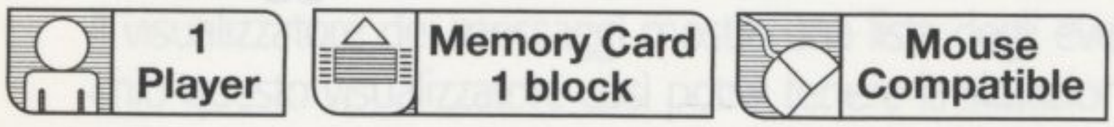
Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la Unidad. • No utilice la Unidad si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la Unidad en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

©1996 Mirage™ Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por GT Interactive. Desarrollado por Mirage™.

©1997 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por GT Interactive Software Corp. Desarrollado por Mirage ™.



SLES-00334

CONTENIDOS

Instalación 47

Controles del juego 47

Introducción 48

Bienvenido a BEDLAM™ 49

Pantalla del menú 50

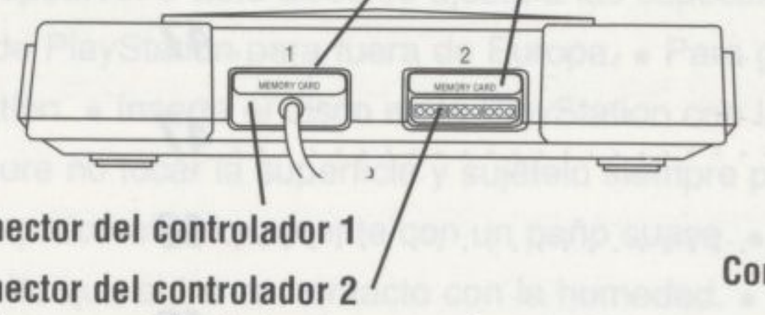
Selección de misión 50

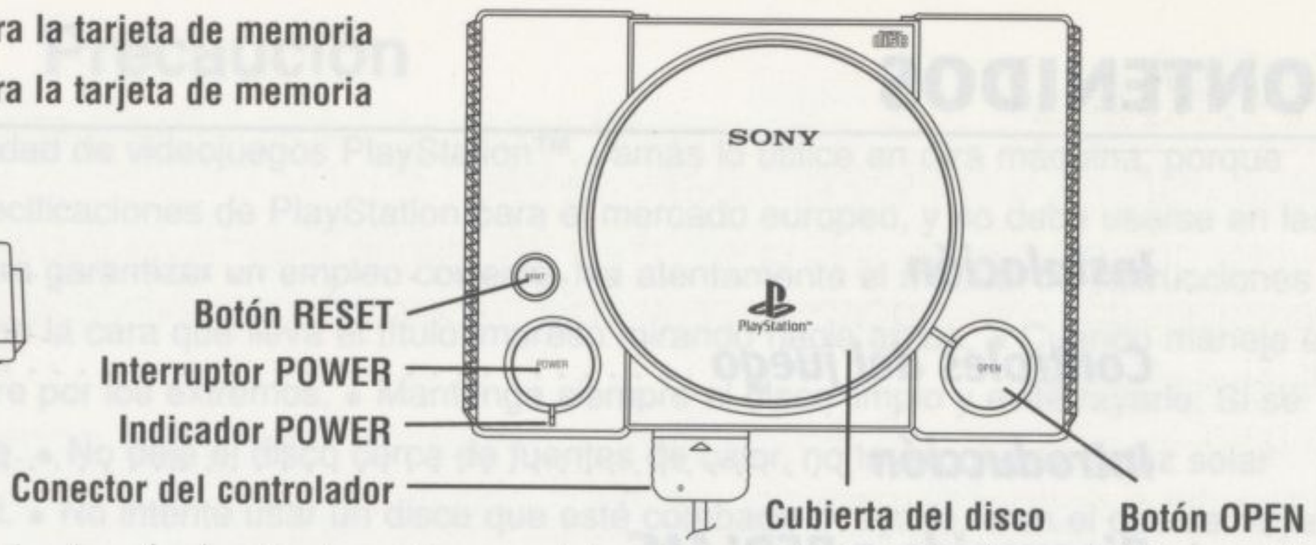
La armería 51

¡En combate! 52

INSTALACIÓN

Unidad





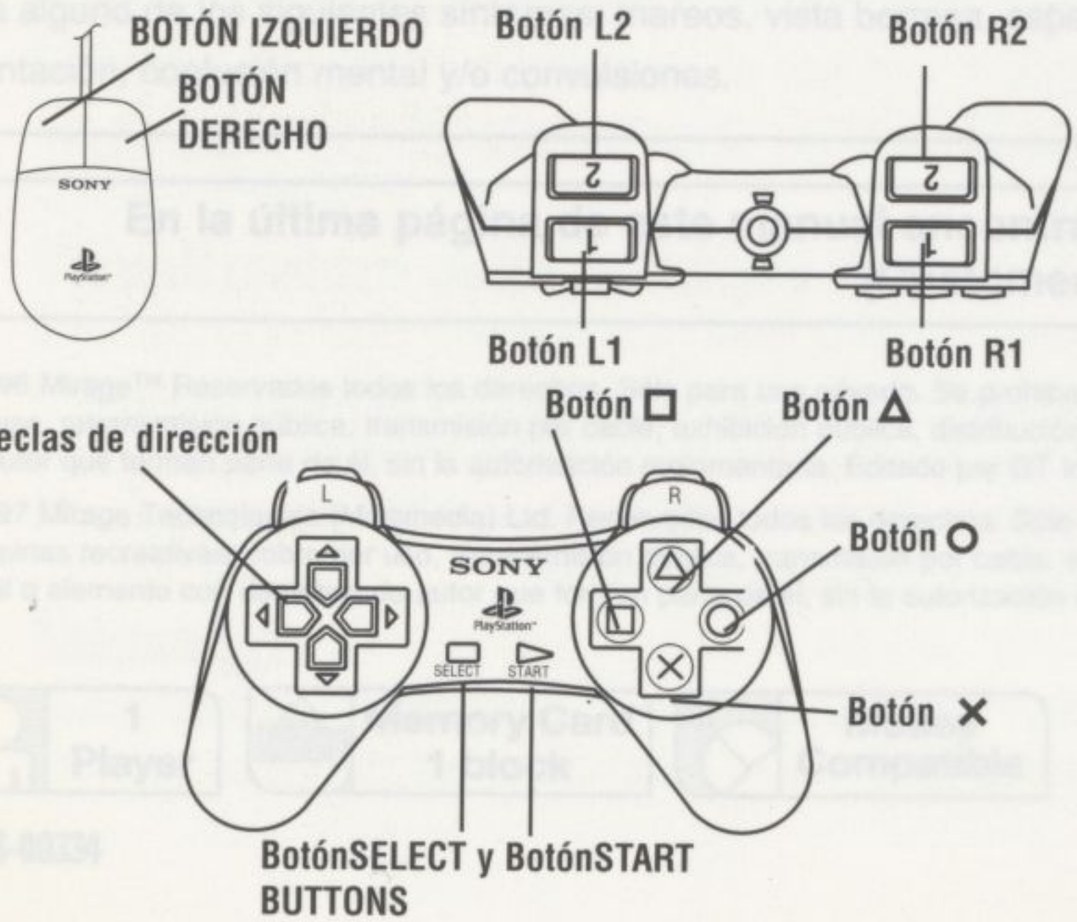
Instala tu unidad de juego PlayStation™ siguiendo las instrucciones del manual. Antes de introducir o retirar un disco asegúrate de que el sistema esté apagado. Introduce el disco BEDLAM™ y cierra la cubierta del CD. Conecta los controladores del juego y enciende la unidad de juegos PlayStation. Para empezar el juego sigue las instrucciones en pantalla.

No se aconseja insertar ni extraer tarjetas de memoria, ni conectar o desconectar periféricos, una vez que la unidad esté encendida. Asegúrate de que tienes suficientes bloques libres antes de comenzar la partida.

Se recomienda utilizar una tarjeta de memoria formateada que contenga, por lo menos, un bloque libre.

CONTROLES DEL JUEGO

Controlador y Ratón



Ratón:

Si estás utilizando el ratón, su cursor aparecerá automáticamente en la pantalla. Usa el cursor para señalar las opciones que elijas. Durante la partida, el botón izquierdo del ratón servirá para llevar al RAT al lugar donde se encuentre el cursor y, el derecho, para disparar en esa dirección. Si quieres seleccionar otro RAT, pulsa sobre la ventana del RAT que prefieras en la parte superior del panel de control de la derecha.

Controlador:

Si utilizas un controlador, las teclas direccionales te permitirán destacar los elementos de los menús que aparecen en pantalla. Puedes seleccionar el que quieras con el botón ×, uno de los botones de la derecha del controlador.

Funciones de los botones durante el juego:

△ ..... Disparar hacia arriba
○ ..... Disparar hacia la derecha
□ ..... Disparar hacia la izquierda
× ..... Disparar hacia abajo
L1 ..... Recorrer la lista de armas hacia abajo
L2 ..... Recorrer la lista de armas hacia arriba
R1 ..... Seleccionar/Cancelar arma
R2 ..... Seleccionar RAT (para recorrerlos)
Select ..... Mapa
Start ..... Pausa - Continuar/Abandonar partida
Teclas direccionales ..... Movimiento del RAT

INTRODUCCIÓN

"¿Tal estás?" - Éste era el saludo más normal del que Miller era capaz.

"Ya veo que estás tan hablador como siempre" - No me apetecía nada que me molestara. A pesar de las apariencias, lo más importante de su vida no era ser un soldado corporativo. Lo que más le gustaba era quejarse.

"Trabajo."

"Algún día de estos aprenderás a hablar como Dios manda. Y entonces, mostrarás al mundo entero tus dotes de poeta, ¿eh, subnormal?" - Admite que en esta comparación los subnormales salen perdiendo.

"Importante. Trabajo" - A Miller no le hacía ni pizca de gracia que le insultaran, pero tenía un mensaje que comunicar, y eso tenía prioridad.

"Yo no trabajo para tipos como tú. Y no intentes conmoverme. Tus amiguitos ya se encargaron de destruir mis sentimientos humanitarios hace tiempo."

"Dinero."

"Ah, eso es otra cosa. Ya nos vamos entendiendo."

"Bio-robots. Conflicto. Necesitan hombre experto. Tú. Mejor jefe operaciones tácticas."

"¡Ni hablar! Yo no me acerco a esos condenados ni borracho."

"No necesario. Control remoto. Escuadrilla RAT. Limpiar y arrasar"

"Umm. Quiero dos tercios del dinero ahora y el resto cuando termine. En francos suizos, euromarcos o yenes Fujitsu-Nissan" - Sonreí burlonamente. Miller asintió con la cabeza y, después de dejarse caer con cansancio sobre la silla que había a mi lado, me entregó una tarjeta electrónica y una cinta de vídeo. Cogí la tarjeta y le pregunté: "¿Cuánto hay aquí?"

"Diez mil ahora. Francos. Después más." - Con esto tendría suficiente para varias tardes de copas. Le hice un gesto al camarero para que se acercara y pedí otro Laphroaig, cargándolo a la cuenta de Miller. A éste no le hizo mucha gracia que fuera su cuenta, pero al final pagó.

Me callé, eché un trago y empecé a ver el vídeo. El whisky escocés de malta estaba buenísimo y la calidad de la cinta era también buena, pero las imágenes dejaban mucho que desear. Un grupo de bio-robots estaba destrozando el cuerpo de algún infeliz. Lentamente. Me di cuenta de que uno de ellos parecía estar sorbiéndole los ojos. Y seguramente aún estaba vivo. Intenté poner cara de asco, pero creo que no me salió muy bien, así que dije: "Umm, no habría salido muy favorecido en una foto, ¿no crees?"

"Cierra el pico. Te encanta este tipo de cosas." Miller parecía estar más enfadado de lo normal, como si fuese su hermano al que se estuvieran repelando. Creo que nunca le había oído hablar español tan bien.

"Siempre y cuando no sea yo el festín."

Miller movió la pantalla hacia abajo para que no la vieran dos ciudadanos que se dirigían a la barra. Parecía estar muy tenso.

"Con que una operación secreta, ¿eh?" Eché otro trago. Esto se estaba poniendo de lo más emocionante. "Y no debe salir de la organización."

"Sí. Confidencial. Dañar confianza ciudadanos no debemos. Intereses de los accionistas."

Terminé de ver la cinta de vídeo. "¿Número de bajas?"

"Total. Instalación invadida."

Detuve la imagen. El bio-robot miraba fijamente a la cámara con todo el hocico lleno de sangre.

"Vale. Lo haré. Pero quiero el triple de dinero."

"¿Triple?" - dijo Miller con voz ahogada.

"Mi imagen está en juego. Y pídeme otro whisky de estos, anda." - Dije levantando la copa.

"Cuando misión concluida."

No me gustaba que Miller dijera la última palabra, pero al fin y al cabo llevaba algo de razón. Me levanté, dirigiéndome a la salida y a una nueva misión. Un asesino de bio-robots. Hombre, alguien tenía que hacerlo, y yo parecía ser el más indicado...

"Dinerito bueno, pronto vas a ser mío." ¡Ea! después de todo conseguí decir la última palabra.

BIENVENIDO A BEDLAM™

Bedlam te pone al mando de una escuadrilla de hasta tres RATS (Tanques de asalto dirigidos por control remoto, en cada uno de los cuales hay un soldado humano). Tus órdenes son muy sencillas: despejar una serie de zonas plagadas de bio-robots rápidamente y con el menor coste posible. Controlarás a los RATs desde una plataforma orbital que constituye tu base, y observarás cómo progresa la misión a través de una red de satélites. Los RATS son duros, pero tendrás que mantenerlos bajo control si quieres llevar a cabo esta operación con éxito. Puede que sean capaces de aguantar y repartir buenas tundas, pero necesitarán tu experiencia táctica. Indudablemente, aunque son capaces de causar estragos y de aguantar fuertes ataques, necesitan tu experiencia militar en maniobras tácticas.

Ahora, lo que tienes que hacer es instalar Bedlam en tu unidad, armar a tus RATs y empezar la matanza...

SELECCIÓN DE IDIOMA

Cuando cargues Bedlam' por primera vez, aparecerán en pantalla algunas banderas representando los diferentes idiomas en que puedes jugar. Puedes escoger el que quieras pulsando sobre la bandera correspondiente con el ratón. Alternativamente, puedes utilizar las teclas direccionales para destacarla, y el botón ✕ para seleccionarla.

PANTALLA DEL MENÚ

Ésta es la pantalla principal desde donde puedes controlar el juego. Para recorrer las diferentes opciones utiliza el ratón o las teclas de dirección. Elige una opción pulsando el botón ×, o el botón izquierdo del ratón. Puedes elegir entre las siguientes opciones:

Nueva partida

Empieza una partida nueva y te lleva a la pantalla de las misiones. Esta es la forma más rápida de empezar una partida nueva.

Reanudar partida salvada

Muestra una lista de partidas salvadas y te permite empezar una partida desde donde la habías dejado anteriormente.

Puedes salvar una partida empezada en cualquiera de las cinco ranuras. Automáticamente BEDLAM pone un nombre a la partida que hayas salvado. Las partidas salvadas reciben los nombres de - Game (Partida) 00, Game 01, Game 02, Game 03 y Game 04.

Dificultad

Puedes elegir entre tres niveles de dificultad: Simple, Regular y Brutal.

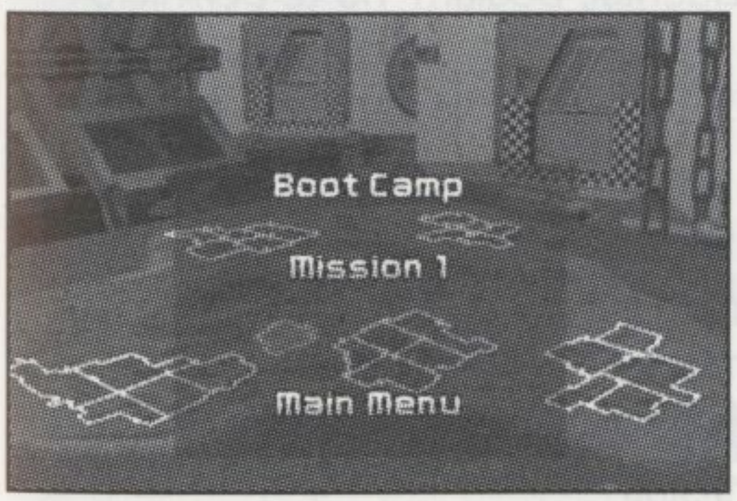
Opciones

Te permite ajustar el volumen del sonido para la partida: × para subirlo, y □ para bajarlo.

Ficha técnica

Para ver la lista de las personas que han participado en la creación del juego.

SELECCIÓN DE MISIÓN



Esta opción te permite elegir la misión de Bedlam que van a realizar tus RATs.

En Bedlam hay seis zonas de combate y cada una contiene cinco misiones. Tienes que luchar en las zonas de combate en el orden establecido pero puedes completar las misiones de cada zona en el orden que prefieras. La primera zona es siempre el 'campamento de entrenamiento', una zona de instrucción para una sola misión.

El orden en que aparecen las zonas es el siguiente:

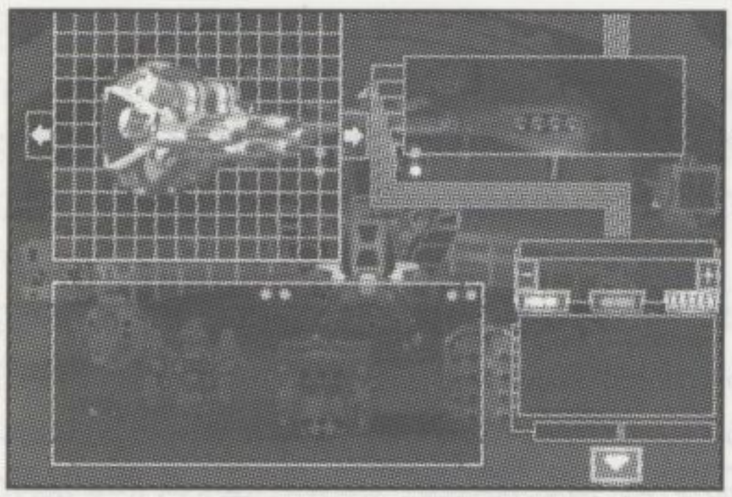
1. Campamento de entrenamiento (zona de instrucción)
2. Aeropuerto
3. Sectores industriales
4. Puerto
5. Suburbios
6. El centro de la ciudad

Puedes seleccionar el nivel que quieras recorriendo la lista con las teclas direccionales o pulsando sobre él con el ratón. También puedes guardar la partida desde aquí seleccionando la opción correspondiente y después escogiendo un bloque donde guardarla. La opción "Main Menu" (Menú principal) te permitirá abandonar la partida y regresar al menú de inicio.

El campamento de entrenamiento (zona de instrucción)

Esta es la primera misión que llevarás a cabo, no sólo porque es la más sencilla del juego. En el campamento de entrenamiento se te dará información sobre los cercos de rayos láser, los montacargas, los teletransportes y la baliza, para que sepas qué hacer con ellos. Los mensajes que aparecerán en la pantalla te servirán de guía y te ayudarán en tu lucha contra los bio-robots. ¡Por cierto, no te vayas a pensar que el resto del juego va a ser así de fácil!

LA ARMERIA



En la armería puedes equipar a todos tus RATs antes de empezar una misión. El armamento de los tres RATs es idéntico, por lo que sólo te vamos a mostrar uno de ellos. Por cierto, los RATs no llevan nada de armamento a no ser que lo compres antes, ¡así que no se te ocurra lanzarte a la aventura sin nada!

Por cierto, los RATS no dispondrán de ningún arma hasta que no las compres, así que tendrás que adquirir unas cuantas antes de empezar el nivel. (Para evitar un suicidio accidental, Bedlam' no te permitirá empezar un nivel desarmado.)

En la tienda, las funciones de los botones son las siguientes:

Teclas direccionales izquierda/derecha . . .Para recorrer las cajas de armas
Teclas direccionales superior/inferior . . . . .Para recorrer las listas de armas
× . . . . . .Comprar arma nueva/Vender arma
△ . . . . . .Salir de la tienda y acceder a la selección de misión
□ . . . . . .Selección de armas automáticas
○ . . . . . .Acceder a la misión

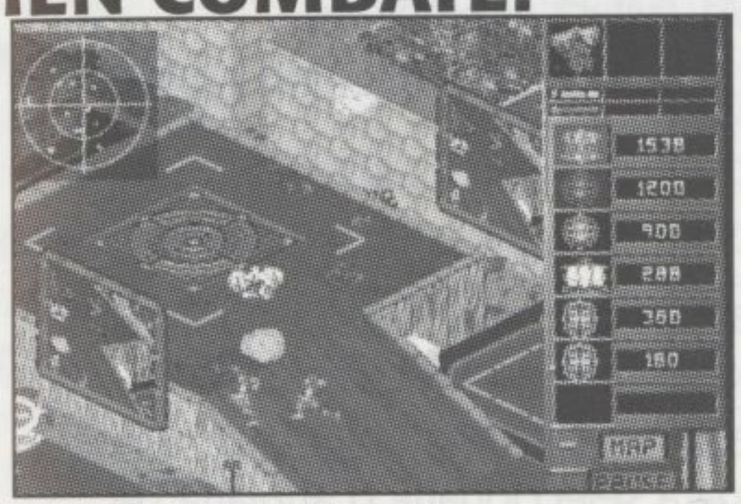
(El selector de armas automáticas empleará la mayor parte de tu dinero en una selección de armas al azar).

Una vez que hayas armado a tu RAT, dará comienzo la misión...

Mejoras defensivas

En la armería hay una serie de artículos que no son realmente armas, sino artefactos que han sido incorporados a tus RATs para que funcionen mejor. No te los pases por alto ni cometas el error de equipar sólo a tus RATs con armas de gran potencia Algunos de estos artefactos, como por ejemplo las unidades de barrido mejoradas, son de lo más útiles. Prueba todas las opciones hasta que reunas el armamento más adecuado para tu estilo de combatir.

¡EN COMBATE!



Mapa principal

El mapa principal te muestra a tus RATs en combate a través de las cámaras orbitales. Desde aquí controlas directamente los movimientos y disparos de cada uno de tus RATs.
Sólo puedes controlar un RAT al mismo tiempo, y ese RAT siempre aparece en el centro del mapa.
El cursor siempre tiene que permanecer en el mapa y lo puedes utilizar para decidir si quieres que tu RAT se mueva o dispare. Para acceder a las opciones del panel derecho, debes pulsar el botón o botones apropiados tal y como se describe en la página 47 de este manual. Sin embargo, con el ratón puedes acceder directamente a estas opciones.

Movimiento Y Disparo (Con el Ratón)

Si desplazas el visor hacia un punto del mapa principal mostrado en la pantalla y pulsas el botón izquierdo del ratón, los RATs se desplazarán hacia esa localización.

Si desplazas el visor hacia un punto del mapa principal mostrado en la pantalla y pulsas el botón derecho del ratón, los RATs dispararán con sus armas (puedes elegir el arma a disparar, tal y como se muestra a continuación). Dependiendo del objeto que se encuentra bajo el cursor cuando los RATs disparan, pueden ocurrir dos cosas:

- ▶ Si había un bio-robot debajo del cursor, el RAT hará fuego contra el bio-robot, incluso si se encontraba situado encima o debajo de tu RAT. Vale la pena recordar que los misiles Reaper 'persiguen' a los bio-robots.
- ▶ Si no había un bio-robot, dispararás a lo que quiera que se encuentre debajo del cursor, ya sea un edificio, un cerco, un árbol o cualquier otra cosa. ¡Vale la pena hacer fuego contra los edificios, aunque sólo sea para ver qué pasa!

Ventanas de los RATs

Cada una de las tres ventanas que aparecen en la esquina superior derecha corresponde a un RAT. Pulsa sobre una de ellas para tomar el control de ese RAT. El botón R2 sirve para recorrer la selección.
En las ventanas también podrás ver si un RAT está siendo atacado (en cuyo caso la imagen del RAT aparecerá

moteada) o si es el blanco de un ataque aéreo (cuando aparece un círculo blanco intermitente sobre el RAT).

Debajo de cada RAT hay dos barras

► La barra superior indica el nivel de deterioro del RAT. Cuanto más corta sea la barra, menos golpes podrá sostener el RAT..

► La barra inferior indica la temperatura en aumento del RAT. La barra muestra la temperatura de cada Rat en ese momento. Si tu RAT está cerca de una explosión o cerca de un área en llamas, aumentará su temperatura. Si tu RAT se calienta demasiado, ten por seguro que tu RAT evitará el problema.

Recuerda que no puedes controlar a más de un RAT al mismo tiempo , pero los otros pueden estar en peligro. ¡Así que no los pierdas de vista!

Lista de armas

Esta lista indica las armas que tiene el RAT que estás manejando. Las armas que aparecen destacadas han sido seleccionadas, con lo cual, cada vez que hagas fuego con tu RAT, dispararás todas estas armas.

Utiliza los botones L1/L2 para destacar el arma que quieras, a continuación selecciona o anula la selección utilizando el botón R1. Si usas un ratón, pulsa en el arma que quieras para seleccionarla o anularla (el destacador se encenderá y se apagará).

Si seleccionas todas las armas a la vez, éstas se agotarán rápidamente. Es preferible dejar un arma en reserva para utilizarla más adelante. Las teclas 1...7 sirven también para activar y desactivar armas específicas.

Cada RAT tiene una lista de armas individual, con lo cual puedes cambiar las armas de cada RAT según te convenga.

Ventana de amenazas

La ventana de amenazas es un radar que detecta los objetos próximos al RAT que estás manejando. La cantidad de información que aparecerá en la ventana de amenazas dependerá del tipo de unidad de barrido que tus RATs tengan incorporado. Por ello, te aconsejamos que te compres una unidad mejor en cuanto tengas la oportunidad de hacerlo.

Por cierto, las minas no pueden ser detectadas, sea cual sea la unidad de barrido de tus RATs, así que no aparecerán en la ventana de amenazas. ¡Tendrás que andarte con mucho cuidado!

Mensajes

La ventana de mensajes contiene una lista con todos los sucesos que han ocurrido durante la misión. Échale un vistazo con regularidad para mantenerte al tanto de lo que está pasando.

Mapa

Vas a disponer de informes del servicio de inteligencia de tiempo real, procedentes de tus RATs. No tienes por qué preocuparte de estos informes. El ordenador del puesto de combate se encargará automáticamente

de poner al día el mapa, usando la información que contienen estos informes.

Este mapa sólo muestra lo que los RATs han visto hasta ese momento. Si le echas un vistazo durante el comienzo de la misión verás que aparecen muchas zonas oscuras, ya que no habrás recibido ningún informe sobre lo que hay en ese sitio.

Reforzadores de energía

Hay siete reforzadores de energía que aparecen durante las misiones. Para recoger un reforzador de energía, sólo tienes que colocar tu RAT sobre el mismo. Los reforzadores de energía son los siguientes:

Munición: Ésta es una bonificación que te da una cantidad limitada de munición. Todas las armas que tengan poca munición serán recargadas un 50% de su capacidad inicial. Las armas cuya munición sea superior al 50% no se verán afectadas. ¡Pero recuerda que más vale poco que nada!

Bonificación: Puede tratarse de puntos extras, dinero o cualquier otro tipo de bonificación. No podrás saber de qué se trata hasta que no uses el reforzador de energía.

Caos: Durante unos segundos, tu RAT tendrá a su disposición toda una serie de armas de gran potencia. El reforzador te permite disparar hacia todo lo que se te ponga por delante, de modo que mientras dure la racha… ¡Destruye, DESTRUYE, DESTRUYE!

Energía: Aumenta el nivel de energía de tu RAT.

Arma: No afecta tu misión de inmediato, pero pone a tu disposición armamento nuevo y mejor que podrías comprar la próxima vez que visites la armería, ya que has encontrado prototipos de armas, componentes especiales o información que se había perdido. Este tipo de reforzador de energía no es muy corriente, así que estáte atento.

Blindaje: Tu RAT se beneficiará de los efectos del blindaje durante unos segundos.

Velocidad turbo: La velocidad de tu RAT aumentará drásticamente durante unos segundos. ¡Genial para esas situaciones en las que tienes que salir pitando!

La baliza

Al final de cada misión un transbordador vendrá a recoger a los RATs que hayan sobrevivido. ¡Después de todo cuestan un dineral! Para ser rescatado, necesitas mover uno de tus RATs a la baliza de extracción. Una vez que hayas hecho esto, el transbordador recogerá automáticamente a todos los RATs que se encuentren en la baliza.

Recuerda que los bio-robots que hayan sobrevivido atacarán mientras tus RATs esperan a que llegue el transbordador.

A continuación se te informará sobre lo bien o mal que has llevado a cabo la misión.

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation™ home video Hoofdtoestel. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

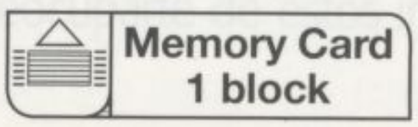
Gezondheid

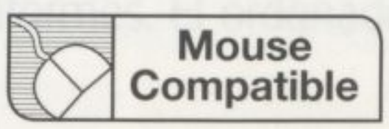
• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer u heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

© 1996 Mirage™. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel versturing, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door GT Interactive. Ontwikkeld door mirage™.

© 1997 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel versturing, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door GT Interactive Software Corp. Ontwikkeld door Mirage™.





SLES-00334

INHOUD

Setup 57

Spelbesturingen 57

Inleiding 58

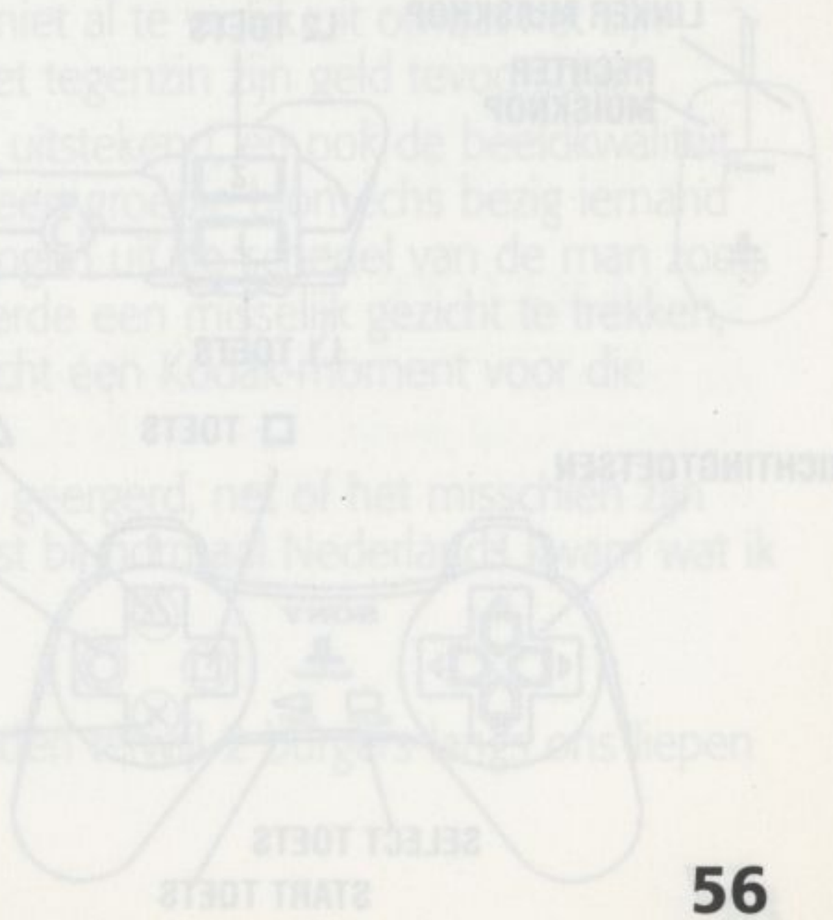
Welkom bij BEDLAM™ 59

Menuscherm 60

Missiekeuze 61

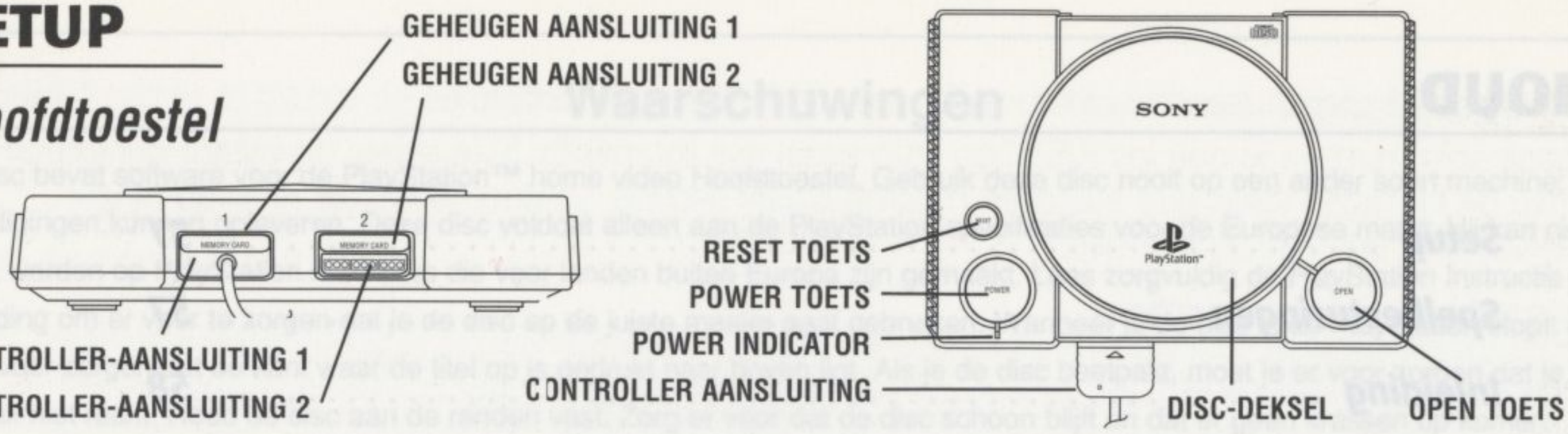
De wapenkamer 62

Ten aanval! 63



SETUP

Hoofdtoestel



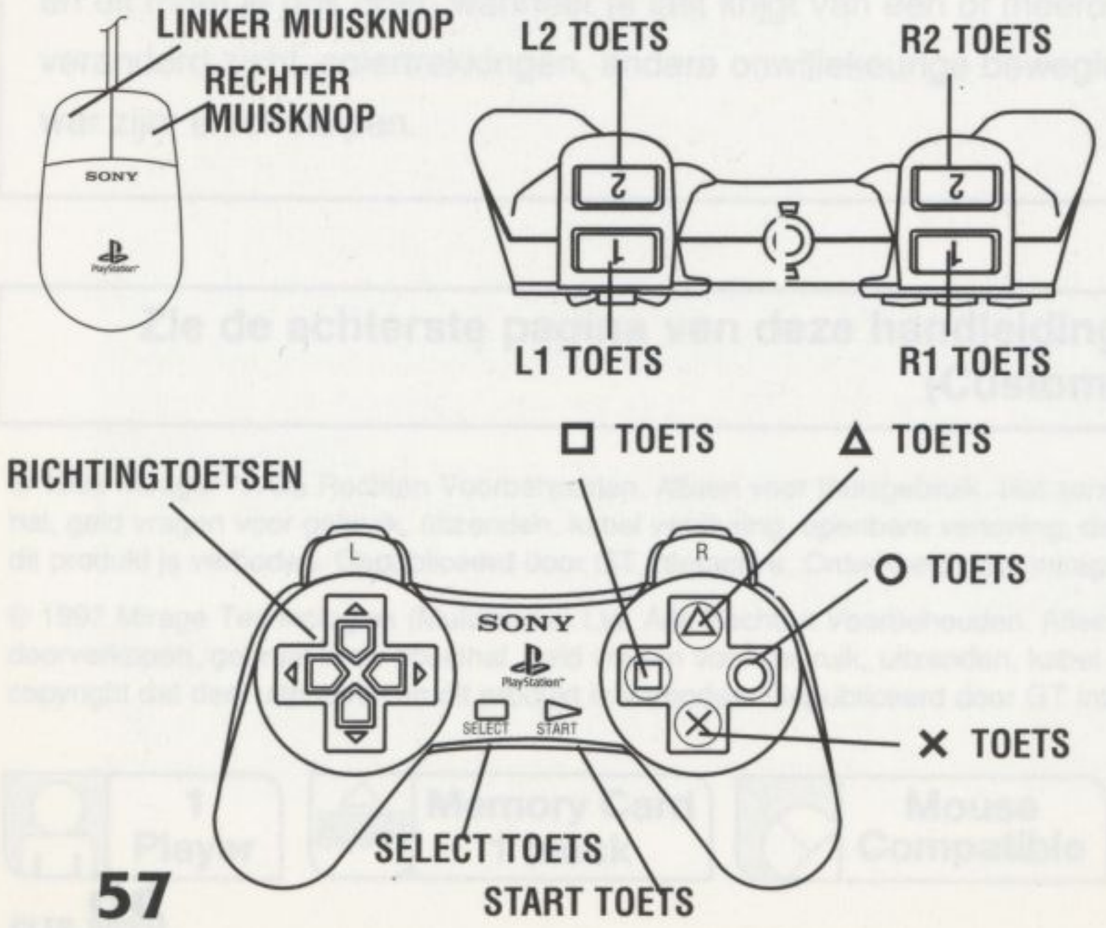
Stel je PlayStation™ hoofdtoestel op volgens de instructies in de daarbij behorende instructiehandleiding. Zorg ervoor dat de stroom uitgeschakeld is voordat je er een compact disc insteekt of eruit haalt. Doe de Bedlam™ disc in de speler en sluit het klepje. Steek de controllers in het PlayStation™ hoofdtoestel en zet hem aan. Volg de instructies op het scherm om een spel op te starten.

U wordt geadviseerd om geen randapparatuur of Geheugenkaarten erin te stoppen of te verwijderen nadat de stroom is ingeschakeld. Zorg ervoor dat er voldoende blokken op je geheugenkaart vrij zijn voordat je met het spel begint.

Het beste kun je een goed geformatteerde geheugenkaart met tenminste één vrij slot gebruiken.

SPELBESTURINGEN

Controller & Muis



Muis:

Als je een muis gebruikt, komt de muiscursor automatisch op het scherm. Gebruik de cursor om de gewenste opties aan te wijzen. Tijdens het spel breng je met de linker muisknop de RAT naar de cursorpositie, en met de rechter muisknop kun je schieten in die richting. Als je een andere RAT wilt selecteren, klik dan op het genummerde RAT-symbooltje van je keuze dat je kunt vinden bovenaan het rechter besturingspaneel.

Controller:

Als je een controller gebruikt, kun je met de richtingstoetsen de menu's op je scherm uitlichten. bevestig je keuze met de X-toets die rechts op je controller zit.

De bediening van het spel:

△ ..... schiet omhoog
○ ..... schiet naar rechts
□ ..... schiet naar links
× ..... schiet naar beneden
L1 ..... omlaag in wapenbalk
L2 ..... omhoog in wapenbalk
R1 ..... wapen selecteren
R2 ..... RAT (cycli) selecteren
Select ..... kaart
Start ..... pauze- doorgaan/stoppen
richtingstoetsen ..... RAT bewegen

INLEIDING

"'Lo." Dat was het dichtste bij een normaal gesprek wat je ooit van Miller kon verwachten.

"Spraakzaam zoals gewoonlijk." Ik kon hem op dit moment echt even niet gebruiken. Ondanks zijn uiterlijk kwam het soldaat zijn voor hem op een tweede plaats in zijn leven. In de eerste plaats was hij een klootzak.

"Werk."

"Op een dag krijg je het nog wel eens voor elkaar om in hele zinnen te praten. En wat zullen we dan een dichterlijk woordenvloed krijgen, hé klootzak?" Wat niet helemaal eerlijk was - voor imbecielen.

"Werk. Belangrijk." Miller hield er helemaal niet van om beledigd te worden, maar hij had een boodschap, en zou hem koste wat kost overbrengen.

"Ik werk niet voor jouw slag mensen. En probeer geen beroep te doen op mijn menselijkheid, Miller. Je vrienden hebben dat al lang geleden verpest."

"Cash."

"Dat verandert de zaak. Je zei zojuist het toverwoord."

"Biomechs. Moeilijkheden. Hebben een goeie nodig. Jij. Beste tactische operatieleider er is."

"Sodemieter op. Ik blijf echt uit de buurt van die kaaskoppen."

"Niet nodig. Afstandswerk. RAT sectie. Schoonmaken en platbranden."

"Hmm. Tweederde nu, de rest als het gedaan is. Zwitserse francs, Euromarken, of Fujitsu-Nissan Yen." Ik keek grijzend op naar zijn verwrongen kleine gezicht. Hij knikte vermoeid en gaf me een smartcard en een video terwijl hij in de stoel naast me neerplofte. Ik hield de smartcard omhoog. "Hoeveel staat hierop ?"

"Nu tien ruggen. Francs. Later meer." Dat zou me voorlopig wel even nat houden. Ik wenkte de barkeeper en bestelde, nog een Laphroaig op de rekening zettend. Miller zag er niet al te vrolijk uit omdat het zijn rekening was, en ik maakte me een beetje zorgen, maar hij haalde met tegenzin zijn geld tevoorschijn.

Ik nipte langzaam terwijl de eerste videoband liep. De single-malt was uitstekend, en ook de beeldkwaliteit, maar wat er te zien was liet wat te wensen over. Op het scherm was een groepje biomechs bezig iemand uit elkaar te halen. Langzaam. Ik merkte dat één van hen blijkbaar de ogen uit de schedel van de man zoog. En een oog verliezen is niet echt iets waar je dood aan gaat. Ik probeerde een misselijk gezicht te trekken, maar het voelde niet echt overtuigend, dus maakte ik er maar "Niet echt een Kodak-moment voor die belastingbetaler."

"Hou je kop. Jij geniet van deze dingen." Miller klonk meer dan alleen geergerd, net of het misschien zijn broer was die hier afgemaakt werd. Ik realiseerde me dat dit het dichtst bij normaal Nederlands kwam wat ik ooit van hem had gehoord.

"Alleen als het iemand anders overkomt."

Miller greep en draaide het videoscherm met de beeldkant naar beneden terwijl 2 burgers langs ons liepen aan de bar. Hij zag er heel, heel gespannen uit.

"Zwarte operatie, hè?" Ik nipte nog een keer. Dit werd met de minuut beter. "Niemand buiten de kring mag weten wat hier gebeurt."
"Ja. Vertrouwelijk. Rekening houden met schade aan publiek vertrouwen. Belang voor aandeelhouders."
Ik bekeek de rest van de videopresentatie. "Slachtoffers?"
"Totaal. Voorziening platgelopen."
Ik pakte de video op en bevroor het beeld. De bio keek recht in de camera.
Zijn snuit droop van het geronnen bloed.
"OKÉ. Ik doe het. Maar mijn prijs is zojuist verdrievoudigd."
"Verdrievoudigd?" Miller klonk alsof hij stikte.
"Ik moet rekening houden met mijn image. En bestel er nog zo eentje voor me, wil je?" Ik hield mijn lege Laphroaig omhoog.
"Na het werk."
Ik hield er niet van Miller het laatste woord te laten hebben, maar ik moest hem gelijk geven. Ik stond op en ging richting uitgang en een nieuwe baan. Een biomech-slachter. Ach, iemand moest het doen, en dan kon het net zo goed door mij gedaan worden...
"Hallo Zwitserse francs." Had ik toch het laatste woord.

WELKOM BIJ BEDLAM™

In Bedlam ben je de leider van een groep van maximaal drie RATs (Remote Assault Tanks, ieder met een menselijk bemanningslid). Je opdracht is heel eenvoudig: Het zo snel en goedkoop mogelijk opruimen van een reeks biomech-besmettingen. Je controleert de RATs vanaf het ringplatform waar je gestationeerd bent. Je volgt hun voortgang via satellietverbindingen. De RATs zijn stevig, maar je moet ze goed in de gaten houden als je wilt dat deze operatie slaagt - ze kunnen aardig wat klappen verdragen en uitdelen, maar ze hebben daarvoor wel jouw tactische expertise nodig.

Nu moet je Bedlam installeren op je machine, wat wapens uitkiezen voor je RATs en de slachting beginnen...

TAALKEUZE

Als je Bedlam™ voor de eerste keer inlaadt, zie je een aantal vlaggetjes die de talen representeren waarin je Bedlam™ kunt spelen. Klik op de taal van je keuze, of selecteer er een met de richtingstoetsen en bevestig je keuze met de ×-toets.

MENUSCHERM

Dit is het hoofdscherm in het spel. Je kunt door de lijst met opties heenbladeren met de muis of de richtingstoetsen. Selecteer een optie door op × of op de linker muisknop te drukken. De volgende opties zijn beschikbaar:

Nieuw spel

Hiermee wordt een nieuw spel gestart en schakelt hij over naar het missie-keuzescherm. Dit is de snelste manier om een nieuw spel te starten in Bedlam.

Start save-game

Je krijgt een lijst te zien met spellen die je eerder opgeslagen hebt zodat je verder kunt spelen vanaf het moment waar je gestopt bent..

Je kunt tijdens het spelen het spel bewaren in een van de vijf 'slots'. Bedlam geeft automatisch een naam aan je save-games. Ze worden Game 00, Game 01, Game 02, Game 03 en Game 04 genoemd.

Moeilijkheidsgraad

Moeilijkheidsgraad kiezen bladert door de drie moeilijkheidsgraden in het spel: Eenvoudig, normaal en BEDLAM!

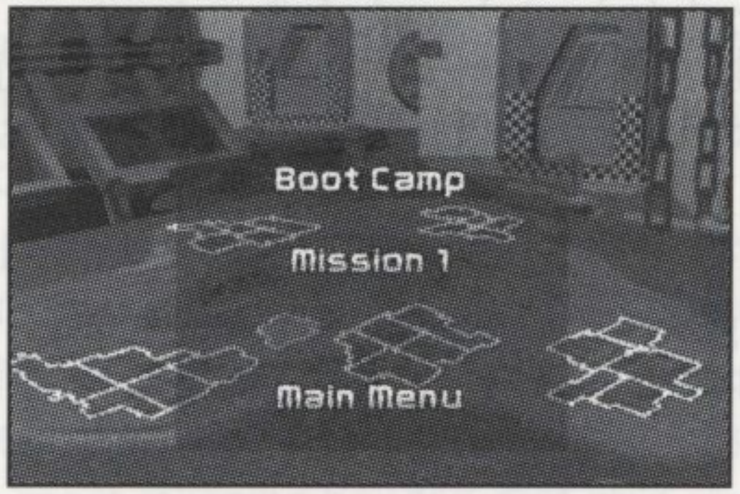
Opties

Hiermee regel je het volume van het spel. × zet het volume hoger en □ zet het lager.

Credits

Dit is de lijst met namen van mensen die het spel hebben gemaakt.

MISSIEKEUZE



Hier kies je door welke missie van Bedlam je RATs zich heen moeten vechten.

In Bedlam zijn er zes gevechtszones, waarvan elke is onderverdeeld in 1-5 missies. Je moet je door de zones heenvechten in de aangegeven volgorde, maar je mag de missies binnen een zone op elke willekeurige volgorde spelen. De eerste zone is altijd het startkamp, een trainingsgebied van één missie.

In de juiste volgorde zijn de zones:

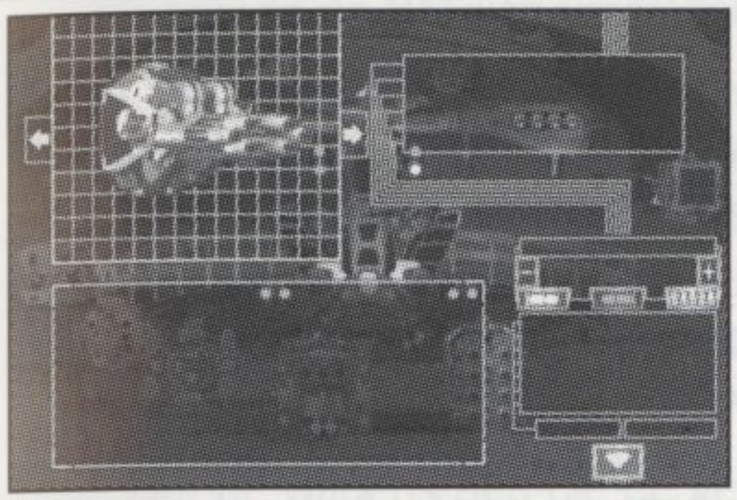
1. Startkamp (trainingszone)
2. Luchthaven
3. Industriegebied
4. Havengebied
5. Voorsteden
6. Het stadscentrum

Selecteer met de richtingstoetsen een niveau van de lijst, of klik met de muis op je keuze.Vanuit dit scherm kun je ook je spel opslaan, door een optie te selecteren en een slot te kiezen om je spel in op te slaan. De hoofdmenu-optie sluit het spel af en neemt je mee naar het Startmenu.

DE STARTKAMP-ZONE (TRAINING)

Dit is de eerste missie die je zult spelen, en niet alleen omdat het de makkelijkste missie is van het hele spel. In het startkamp zul je te horen krijgen over dingen als laserhekken, liften, teleporters en het baken, en hoe je hiermee om moet gaan. Op het scherm zullen berichten je in de juiste richting wijzen en je een vliegende start geven in je oorlog tegen de Biomechs. Oja, denk niet dat de rest van het spel zo gemakkelijk zal zijn als dit!

DE WAPENKAMER



In de wapenkamer kun je al je RATs uitrusten voor de komende missie. Alle drie de RATs zijn uitgerust met dezelfde wapens, dus zie je er hier maar één. Oja, RATs hebben geen wapens tenzij je die koopt, dus het is handig om er een stel te kopen voordat je met je missie begint. (Om je te beschermen laat Bedlam je trouwens nooit ongewapend het spel betreden).

De knoppen in de winel bedien je als volgt:

richtingstoetsen links/rechts .....verspringen tussen wapenkisten
richtingstoetsen omhoog/omlaag .....beweeg door de lijst met wapens
× .....nieuw wapen kopen/gekocht wapen terugbrengen
△ .....winkel verlaten, selecteer missie
□ .....automatische wapenkeuze
○ .....begin missie

(De automatische wapenselectie geeft (bijna) al je geld uit aan een willekeurige selectie wapens)

Als je klaar bent met het uitrusten van je RAT, kan je missie beginnen...

DEFENSIEVE UPGRADES

Een aantal voorwerpen in de wapenkamer zijn geen wapens op zich, maar handige uitrustingsstukken die op je RAT gezet kunnen worden om hem effectiever te maken.

Zie deze niet over het hoofd door alleen maar grotere en grotere wapens te kopen. Sommige upgrades - zoals de betere scanners - zijn echt heel erg handig. Experimenteer hier een beetje mee tot je tevreden bent met de uitrusting die bij je tactiek past.

Spelscherm

Het spelscherm laat je neerkijken op je RATs in de strijd, zoals de ringcamera's het zien. Hier bepaal je direct de beweging en het schieten van elk van je RATs.

Je kunt slechts één RAT tegelijk bedienen en deze wordt altijd in het midden van je zicht op het spelscherm geplaatst.

De cursor blijft altijd zichtbaar op het spelscherm en je kunt hem gebruiken om te bepalen waar je RAT naar toe beweegt of schiet. Om naar de opties aan de rechterkant van het paneel te gaan, moet je op de betreffende knop(pen) drukken; zie pagina 57 van deze handleiding.

Verplaatsen en schieten (muis)

Je kunt een RAT verplaatsen door het richtkruis te verplaatsen naar een punt op de hoofdkaart en op de linker muisknop te klikken.

Door het richtkruis te verplaatsen naar een punt op de hoofdkaart en op de rechter muisknop te klikken kun je de RAT in deze richting laten schieten (je kunt kiezen met welk wapen hij schiet, zoals je zo zult zien). Afhankelijk van wat er onder de cursor stond, kunnen er twee dingen gebeuren als een RAT schiet:

- ▶ Als er een biomech onder de cursor was, schiet de RAT op die biomech, ook al is deze boven of onder je RAT. Het is handig om te onthouden dat Reaper-raketten de biomech 'najagen'.
- ▶ Als er geen biomech was, wordt het schot gelost op wat er zich ook maar op die plek bevindt: een gebouw, een stukje hek, een boom of wat dan ook. Het is de moeite waard om op gebouwen en dergelijke te schieten om te zien wat er gebeurt!

RAT-Displays

Dit zijn drie kleine displays in de rechterbovenhoek, één voor elke RAT die je bedient. Klik op een display om een bepaalde RAT te bewegen en om er direct gezag over uit te voeren. Druk op de R2-toets om te wisselen tussen de verschillende RATs.

De displays laten ook zien of een RAT wordt aangevallen of het doelwit is van een luchtaanval, door een knipperende witte cirkel op de RAT.

Onder elk klein RAT-plaatje zijn twee balken.

▶ De bovenste balk geeft de huidige schadewaarde van de RAT weer. Hoe korter deze balk is, hoe minder schade de RAT kan verdragen.

▶ De onderste balk geeft de warmteontwikkeling van de RAT weer. De balk laat de temperatuur zien van elke RAT. Als je RAT door een ontploffing geraakt wordt of in een brandende omgeving staat, kan dat tot oververhitting leiden. Wordt de hitte te groot, zorg er dan voor dat de RAT weg van de ellende loopt.

Onthoud: je kunt maar één RAT tegelijk besturen, maar de actie gaat wel door bij je andere RATs. Hou ze in de gaten om te zorgen dat ze niet in moeilijkheden raken!

Wapenlijst

Deze laat de wapens zien die de geselecteerde RAT draagt. Wapens die opgelicht zijn, worden geselecteerd, en al deze geselecteerde wapens zullen iedere keer als de RAT schiet, worden afgevuurd.

Gebruik de L1/L2-toets om het gewenste wapen te kiezen en selecteer of deselecteer dit dan met de R1-toets. Als je een muis gebruikt, kun je op een wapen klikken om het te selecteren of deselecteren (hij wordt dan lichter of donkerder).

Als je alle wapens tegelijkertijd selecteert, zul je snel tegen een tekort aanlopen. Het is een goed idee om een wapen 'te bewaren voor later gebruik.

Elke RAT heeft een eigen wapenlijst, dus wat een RAT tegelijk afvuurt kan per RAT worden aangepast naar je eigen inzicht..

Bedreigingsdisplay

Het bedreigingsdisplay is een radarsysteem dat laat zien wat er in de buurt is bij de RAT die je op dat moment bestuurt. De hoeveelheid informatie op het bedreigingsdisplay hangt sterk af van het type scanner dat je RATs bij zich hebben, dus het is zeker de moeite waarde te investeren in een betere scanner als je die kunt betalen.

Oja, er is één ding dat niet op je bedreigingsdisplay te zien is, wat voor type scanner je ook hebt. Je kunt geen mijnen zien op het bedreigingsdisplay.

Je zult zelf goed voor ze uit moeten kijken!

Berichten

Het berichtendisplay laat een lijstje met recente ontwikkelingen in de missie zien. Houd dit display in de gaten zodat je bij kunt houden wat er allemaal gebeurt.

Kaart

Je krijgt nu rechtsreekse rapportage van de Geheime Inlichtingendienst van je RATs. Je hoeft je over de berichten die binnenkomen van je RATs geen zorgen te maken; je gevechtscomputer werkt automatisch de kaart bij zodat alle gegevens die van de RATs binnenkomen worden weergegeven.

De kaart laat alleen maar zien wat de RATs ook daadwerkelijk hebben gezien. Als je er bij het begin van de missie naar kijkt, zul je zien dat er nog grote gedeeltes van de kaart donker zijn omdat je nog geen berichten hebt gehad over wat er daar te vinden is.

Power Ups

Tijdens missies zijn er zeven verschillende power-ups te vinden. Beweeg je RAT simpelweg over een power-up om deze op te pakken. De power-ups zijn:

Munitie: Dit is een beperkte munitie-aanvullingsbonus. Alle wapens die nog maar weinig munitie hebben worden aangevuld tot 50% van hun originele munitie-capaciteit. Wapens met meer munitie worden niet beïnvloed. Onthoud wel dat elk schot helpt!

Bonus: Ofwel een bonus voor je score, ofwel geld. Het is onmogelijk te zeggen wat voor bonus je zult krijgen totdat je hem pakt..

Chaos: Je RAT heeft nu voor een paar seconden de ultieme vuurkracht tot zijn beschikking. Met deze power-up kun je zolang het duurt alles afvuren, dus schiet! SCHIET! SCHIET!

Energie: De RAT krijgt een energiestoot.

Wapen: Dit heeft geen onmiddellijk effect op je missie, maar zorgt ervoor dat je in de wapenkamer de volgende keer nieuwe en beter wapens kunt kopen, omdat je blauwdrukken, speciale componenten of verloren data hebt gevonden! Wapen-power-ups zijn zeldzaam, hou je ogen dus heel erg goed open voor ze!

Schild: Je RAT krijgt het voordeel van een schild voor een paar seconden.

Turbo snelheid: De snelheid van je RAT wordt voor een paar seconden drastisch verhoogd - perfect om te vluchten uit nare situaties!

Het baken

Aan het eind van een missie zal er een droppingsschip je RATs die het hebben overleefd op komen halen - het zijn immers waardevolle stukken uitrusting! Om aan te geven dat je opgehaald wilt worden, moet je één van je RATs naar het afhaalbaken verplaatsen. Als je dit eenmaal hebt gedaan zal het droppingsschip alle RATs dichtbij het baken automatisch oppikken. Onthoud dat overlevende biomechs je RATs aan zullen vallen terwijl ze op het droppingsschip staan te wachten om opgepikt te worden. Je krijgt daarna een de-briefing waar je ziet hoe goed - of slecht! - de missie ging.

De kaart laat alleen maar zien wat de RATs ook daadwerkelijk hebben gezien. Als je er bij het begin van de missie naar kijkt, zul je zien dat er nog grote gedeeltes van de kaart donker zijn omdat je nog geen berichten hebt gehad over wat er daar te vinden is.

Power Ups

Tijdens missies zijn er zeven verschillende power-ups te vinden. Beweeg je RAT simpelweg over een power-up om deze op te pakken. De power-ups zijn:

Munitie: Dit is een beperkte munitie-aanvullingsbonus. Alle wapens die nog maar weinig munitie hebben worden aangevuld tot 50% van hun originele munitie-capaciteit. Wapens met meer munitie worden niet beïnvloed. Onthoud wel dat elk schot helpt!

Bonus: Ofwel een bonus voor je score, ofwel geld. Het is onmogelijk te zeggen wat voor bonus je zult krijgen totdat je hem pakt.

Chaos: Je RAT heeft nu voor een paar seconden de ultieme vuurkracht tot zijn beschikking. Met deze power-up kun je zolang het duurt alles afvuren, dus schiet! SCHIET! SCHIET!

Energie: De RAT krijgt een energieboost.

Wapen: Dit heeft geen onmiddellijk effect op je missie, maar zorgt ervoor dat je in de wapenkamer de volgende keer nieuwe en betere wapens kunt kopen, omdat je blauwdrukken, speciale componenten of verloren data hebt gevonden! Wapen-power-ups zijn zeldzaam, hou je ogen dus heel erg goed open voor die!

Schild: Je RAT krijgt het voordeel van een schild voor een paar seconden.

Turbo snelheid: De snelheid van je RAT wordt voor een paar seconden drastisch verhoogd - perfect om te vluchten uit ware situaties!

Het baken

Aan het eind van een missie zal er een droppingsschip je RATs die het hebben overleefd op komen halen - het zijn immers waardevolle stukken uitrusting! Om aan te geven dat je opgehaald wilt worden, moet je één van je RATs naar het afhaalbaken verplaatsen. Als je dit eenmaal hebt gedaan zal het droppingsschip alle RATs dichtbij het baken automatisch oppikken. Onthoud dat overlevende biomechs je RATs aan zullen vallen terwijl ze op het droppingsschip staan te wachten om opgepikt te worden. Je krijgt daarna een de-briefing waar je ziet hoe goed - of slecht! - de missie ging.

Precautions

Health Warning

See back page of this manual for Customer Service info

Memory Card
1 block

Mouse
Compatible

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

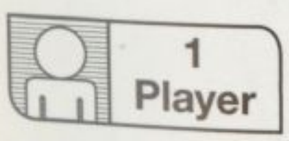
Health Warning

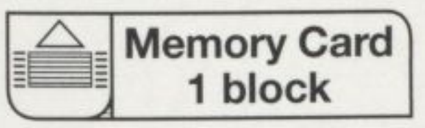
For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

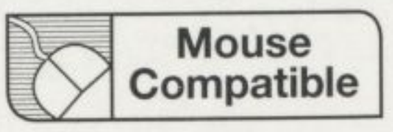
See back page of this manual for Customer Service Nos.

© 1996 Mirage™. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by GT Interactive. Developed by Mirage™.

© 1997 Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by GT Interactive Software Corp. Developed by Mirage™.







SLES-00334

PS1G-BED3

SLES-00334

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5029988000685